



Mestrado Em Design de Comunicação

***Cartazes como Objetos de Narrativa.
Análise de Cartazes de Filmes
de Terror dos anos 70 a 90***

*Dissertação de Natureza Científica elaborada para
a obtenção do Grau de Mestre em Design de Comunicação*

Documento Definitivo

Fátima Adriana Gonzaga Gomes

Orientação Científica

Professor João Aranda Brandão

Júri

Presidente: Doutora Elizabete de Jesus Rosado Rolo

Vogal: Doutor João Batalheiro Ferreira

Vogal: Doutor João Aranda Brandão

Fevereiro 2024

RESUMO

Esta dissertação pretende analisar vários cartazes de filmes de terror/*thrillers* desenvolvidos entre 1970 e 1999, numa tentativa de aprofundar o conhecimento que os designers consideraram pertinente representar no cartaz, qual a narrativa presente, e que interpretação o público teve. Foi escolhido o género de Terror e *Thriller* devido às emoções específicas que os filmes pretendem provocar ao público, especificamente medo, ansiedade e desconforto — algo que em princípio não associamos com objetos estáticos — tornando um caso de estudo mais eficiente e direto.

Foi feito um enquadramento histórico do cartaz enquanto objeto de narrativa, desde o seu aparecimento afiliado com o cinema até aos dias de hoje; um enquadramento teórico das áreas escolhidas, entre elas, literacia visual, semiótica, teoria da cor e psicologia, para depois apoiar posteriores entrevistas a designers, inquéritos ao público e análises aos próprios cartazes.

Retiram-se conclusões e recomendações no final, face a toda a informação analisada, visando ajudar o designer no processo de criação de cartazes e outros objetos gráficos.

Palavras-Chave: Design; Cartazes de Filmes, Narrativa Visual, Terror, Processo Criativo

ABSTRACT

This dissertation aims to analyze several horror/*thriller* movie posters developed between 1970 and 1999, in an attempt to deepen the knowledge that the designers considered pertinent to represent in the poster, what narrative was present in it, and what interpretation the public had of them. The Horror and Thriller genre was chosen because of the specific emotions the films are intended to provoke in the public, specifically fear, anxiety and discomfort - something we don't normally associate with static objects - making for a more efficient and direct case study.

There will be a historical framework of the poster as a narrative object, from its emergence affiliated with cinema to the present day; a theoretical framework of the chosen areas, including visual literacy, semiotics, color theory and psychology, to then support subsequent interviews with designers, public surveys and analysis of the posters themselves.

Conclusions and recommendations are drawn at the end, based on all the information analyzed, with the aim of helping designers in the process of creating posters and other graphic objects.

Key Words: Design, Movie Posters, Visual Narrative, Horror, Creative Process

AGRADECIMENTOS

Começo por agradecer profundamente à minha mãe e à minha irmã, que me apoiaram desde sempre e sempre me transmitiram amor e confiança que me permitiu crescer na pessoa que sou hoje. Uma página não seria o suficiente para transmitir a imensa gratidão que eu sinto diariamente.

Ao meu orientador, João Brandão, que sempre se mostrou entusiasmado pelo tema e sempre deu conselhos para tornar a tese mais fundamentada e estruturada, tornando este documento possível.

Um especial abraço aos amigos que a faculdade me deu, Pedro Loureiro, Beatriz Gonçalves, Daniel Antunes, Eduardo Gomes e Maria Simões, que estiveram sempre lá desde a licenciatura e que sempre se disponibilizaram para ajudar em tudo e tornaram a experiência de faculdade muito mais tolerável.

Um abraço forte à Diana Peixoto por estar sempre lá à 19 anos e estar sempre presente nos bons e maus momentos. A minha imensa gratidão e carinho à Rafaela Macedo e ao Ricarte Ribeiro, que sempre me ajudaram e ouviram as minhas preocupações sem julgamentos e que me dão boas memórias constantemente. Abraços ainda para Beatriz Vieira e Andreia Valente por sempre estarem disponíveis para novas aventuras.

Um especial obrigado ao designer Spiros Angelikas por uma entrevista fantástica e informativa, com uma boa disposição contagiante e histórias interessante sobre o mundo do design, e ao designer Roger Kastel, que se disponibilizou para a entrevista e, dando as suas respostas, tornaram a tese mais rica.

Um último abraço à R.U.B, por ser a minha casa durante 5 anos, e por todas as pessoas que consegui conhecer através dela.

INDICE GERAL

Resumo; Palavras-chave	III
Abstract; Keywords	V
Agradecimentos	VII
Índice Geral	IX
Índice de Figuras	XIII
Índice de Tabelas	XIX

Capítulo I Introdução

1.1_ Enquadramento da Investigação	3
1.2_ Problematização	3
1.3_ Questões de Investigação	4
1.4_ Objetivos Gerais e Específicos	4
1.5_ Diagrama de Contextualização Teórica	5
1.6_ Desenho de Investigação	6

Capítulo II Contexto Histórico

2_ Nota Introdutória	12
2.1_ Aparecimento do Cartaz	14
2.2_ Arte Nova	15
2.3_ Cartazes como propaganda de guerra	18
2.5_ História do Cinema e dos Cartazes de Cinema	20
2.6_ Linguagens Cinematográficas	22
O que influenciou o Cinema?	
2.6.1_ Cinema Francês	23
2.6.2_ Cinema Russo	24
2.6.3_ Expressionismo Alemão	25
2.6.4_ Neo Realismo	26
2.6.5_ Cinema Espanhol	27
2.6.6_ Cinema Português	28

Quem Influenciou o Cinema?

2.6.7_ Alfred Hitchcock.....	29
2.6.8_ Charlie Chaplin.....	30
2.6.9_ Saul Bass.....	31
2.6.10_ Stephen King.....	33
2.6.11_ Steven Spielberg.....	34
2.6.12_ John Carpenter.....	35
2.6.13_ James Cameron.....	36

Capítulo III Enquadramento Teórico

3_ Nota Introdutória.....	40
3.1_ Literacia Visual.....	40
3.2_ Semiótica.....	56
3.3_ Teoria da Cor.....	60
3.4_ Psicologia	
3.4.1_ Discussão sobre Estética e Beleza.....	66
3.4.2_ Como ficar assustados com um cartaz.....	70
3.5_ Conclusão.....	78

Capítulo IV Análise de Cartazes

4_ Nota Introdutória.....	103
4.1_ Cronologia.....	104
4.1.1_ Problemas na América na década de 70.....	104
4.1.2_ Problemas na América na década de 80.....	107
4.1.3_ Problemas na América na década de 90.....	108
4.1.4_ Subgéneros.....	109
4.1.5_ Estatísticas da cronologia.....	113
4.2_ Análise de Cartazes.....	122

Década de 70

4.2.1_ <i>Halloween</i>	123
4.2.2_ <i>God told me to</i>	128
4.2.3_ <i>Jaws</i>	133

Década de 80

4.2.4_ <i>Friday the 13th</i>	137
4.2.5_ <i>The Thing</i>	141
4.2.6_ <i>Fright Night</i>	146

Década de 90	
4.2.7_ <i>Urban legend</i>	151
4.2.8_ <i>Mimic</i>	156
4.2.9_ <i>The Frighteners</i>	161
4.3_ O quanto estes cartazes se destacam e se enquadram no seu género.....	172

Capítulo V Entrevistas e Inquéritos

5_ Nota Introdutória.....	179
5.1_ Entrevistas.....	179
5.1.1_ Spiros Angelikas.....	180
5.1.2_ Roger Kastel.....	184
5.2_ Inquéritos feitos ao público.....	185
5.2.1_ <i>Halloween</i>	186
5.2.2_ <i>God told me to</i>	187
5.2.3_ <i>Jaws</i>	188
5.2.4_ <i>Friday the 13th</i>	189
5.2.5_ <i>The Thing</i>	190
5.2.6_ <i>Fright Night</i>	191
5.2.7_ <i>Urban Legend</i>	192
5.2.8_ <i>Mimic</i>	193
5.2.9_ <i>The Frighteners</i>	194
5.3_ Cruzamento de informação e conclusões.....	194

Capítulo VI Conclusões e Recomendações Futuras

6.1_ Conclusões e Recomendações Futuras.....	201
--	------------

Capítulo VII Referências Bibliográficas e Bibliografia

7.1_ Referências Bibliográficas.....	207
7.2_ Bibliografia.....	211

Capítulo VIII Apêndices

Anexo A _ Entrevistas.....	223
Anexo B _ Análise de Filmes.....	233
Anexo C _ Significado das cores.....	311
Anexo D _ Inquérito e Resultados.....	327

INDICE DE FIGURAS

1/

Elysée Montmartre bal masqué

Jules Chéret, 1890

Fonte: <https://www.yaneff.com/products/elysee-montmartre-bal-masque>

2/

L'auréole du midi

Jules Chéret, 1895-1900

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cheret,_Jules_-_L%C2%B4Aureole_du_Midi_%28pl_233%29.jpg

3/

Gismonda

Alfons Mucha, 1860-1939

Fonte: <https://www.artchive.com/artwork/gismonda-alphonse-mucha-1894/>

4/

...Subscribe! Italian Credit.

Achille Mauzan, 1917

Fonte: <https://vepmaui.wordpress.com/2013/11/29/spotlighted-artist-art-deco-individual-achille-mauzan/>

5/

I want you

James Montgomery, 1917

Fonte: Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2006). *Meggs' History of Graphic Design* (4th ed.). Hoboken, NJ: Wiley.

6/

Vier Wochen neunte Kriegsaneleith

Cartaz de Apelo a doações monetárias

Lucian Bernhard, 1918

Fonte: <https://www.awm.gov.au/collection/C102612>

7/

Kriegsanleihe

Representa um dragão ferido pelas setas, que representam a ajuda do público ao fazerem doações monetárias

Julius Klinger, 1918

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Julius_Klinger_WWI_poster.jpg

8/

Did you volunteer?

Dmitrii Moor, 1920

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dmitry_Moor_1920_Did_you_volunteer.jpg

9/

Loan of Freedom

Boris Kustodiev, 1917

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/boris-kustodiev/poster-for-the-freedom-loan-1917>

10/

Cinématographie Lumière

Marcellin Auzolle, 1896

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Poster_Cinematographe_Lumiere.jpg

11/

Le Voyage dans la Lune

George Méliès, 1902

Fonte: <https://www.cinematerial.com/movies/le-voyage-dans-la-lune-i417/p/3oahkohv>

12/

The Crime of Monsieur Lange

Jean Renoir, 1936

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Crime_of_Monsieur_Lange

13/

L'Inhumaine

Marcel L'Herbier, 1924

<https://en.wikipedia.org/wiki/L%27Inhumaine>

14/

Le Quai des brumes

Marcel Carné, 1938

Fonte: <https://www.avoir-alire.com/le-quai-des-brumes-marcel-carne-critique>

15/

O Couraçado Potemkine

Serguei Eisenstein, 1925

Fonte: <https://vermelho.org.br/2017/11/10/cinema-e-vanguarda-a-arte-dos-cartazes-sovieticos/>

16/

Three Million case

Yakov Protazanov, 1926

Fonte: <https://vermelho.org.br/2017/11/10/cinema-e-vanguarda-a-arte-dos-cartazes-sovieticos/>

17/

Metropolis

Fritz Lang, 1928

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Metropolis_%281927_film%29

18/

Faust

F. W. Murnau, 1926

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0016847/mediaviewer/rm4265933312/?ref=tt_md_9

19/

The Cabinet of Dr. Caligari

Robert Wiene, 1929

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Cabinet_of_Dr._Caligari

20/

La Terra Trema

Luchino Visconti, 1948

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/La_Terra_Trema

21/

Ladri di biciclette

Vittorio De Sica 1948

Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0040522>

22/

Roma, città aperta

Roberto Rossellini, 1945

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Roma,_Cidade_Aberta/

23/

Muerte de un Ciclista

Juan Antonio Bardem, 1955

Fonte: <https://www.melhoresfilmes.com.br/movies/a-morte-de-um-ciclista>

24/

Un Chien Andalou

Luis Buñuel, 1929

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0020530/mediaviewer/rm2533236992/?ref=tt_ov_i

25/

Aniki-Bobo

Manoel de Oliveira, 1940

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0034461/mediaviewer/rm3062948864/?ref=tt_ov_i

26/

O Pai Tirano

António Lopes Ribeiro, 1941

Fonte: <http://www.cineptubi.pt/pt/filme/613/O+Pai+Tirano>

27 |

A canção de Lisboa

José Cottinelli Telmo, 1933

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0023871/mediaviewer/rm4003194112/?ref_=tt_ov_i

28 |

Psycho

Alfred Hitchcock, 1960

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Psycho_%281960_film%29

29 |

The Birds

Alfred Hitchcock, 1963

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Birds_%28film%29

30 |

Marnie

Alfred Hitchcock, 1964

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0058329/mediaviewer/rm914102017/?ref_=tt_ov_i

31 |

Modern Times

Charlie Chaplin, 1936

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Modern_Times_%28film%29

32 |

The Great Dictator

Charlie Chaplin, 1940

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Great_Dictator

33 |

The Pilgrim

Jules Chéret, 1923

Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0014358/>

34 |

The Shinning

Alfred Hitchcock, 1980

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0081505/mediaviewer/rm3901111552/?ref_=tt_ov_i

35 |

The man with the golden arm

Otto Preminger, 1955

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0048347/mediaviewer/rm2112215297/?ref_=tt_ov_i

36 |

Vertigo

Alfred Hitchcock, 1958

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0048347/mediaviewer/rm2112215297/?ref_=tt_ov_i

37 |

Anatomy of a murder

Otto Preminger, 1959

Fonte: <https://letterformarchive.org/news/saul-bass/>

38 |

It

Stephen King, 1990

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0099864/mediaviewer/rm1996960000/?ref_=tt_ov_i

39 |

Pet Sematary

Stephen King, 1989

Fonte: [https://horror.fandom.com/wiki/Pet_Sematary_\(1989\)](https://horror.fandom.com/wiki/Pet_Sematary_(1989))

40 |

Carrie

Stephen King, 1976

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0074285/mediaviewer/rm3252758528/?ref_=tt_ov_i

41 |

Jaws

Steven Spielberg, 1975

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0073195/mediaviewer/rm1449540864/?ref_=tt_ov_i

42 |

The Schilder's List

Steven Spielberg, 1993

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0108052/mediaviewer/rm1610023168/?ref_=tt_ov_i

43 |

Poltergeist

Steven Spielberg, 1982

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0084516/mediaviewer/rm2540246017/?ref_=tt_ov_i

44 |

The Thing

John Carpenter, 1982

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0084787/mediaviewer/rm3443145728/?ref_=tt_ov_i

45 |

Halloween

John Carpenter, 1978

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0077651/mediaviewer/rm650516224/?ref_=tt_ov_i

46 |

The Fog

John Carpenter, 1980

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0080749/mediaviewer/rm2797148417/?ref_=tt_ov_i

47 |

Terminator 2

James Cameron, 1991

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0103064/mediaviewer/rm1982141440/?ref_=tt_ov_i

48 |

Terminator

James Cameron, 1984

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0088247/mediaviewer/rm774208512/?ref_=tt_ov_i

49 |

Aliens

James Cameron, 1986

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0090605/mediaviewer/rm796600833/?ref_=tt_ov_i

50 |

Sinal com monumento representado, com uma imagem de tal

Exemplo de Ícone

Fonte: "Visible Signs" por David Crow

51 |

Sinal com figura de uma árvore a arder

Exemplo de Indício

Fonte: "Visible Signs" por David Crow

52 |

Sinal com cruz vermelha, simbolo estabelecido estar associado á mesma

Exemplo de Símbolo

Fonte: "Visible Signs" por David Crow

53 |

Dispersão da luz solar em cores do espetro

Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

54 |

Contraste por tonalidade

Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

55 |

Contraste de Claro-Escuro

Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

56 |

Contraste de Quente-Frio

Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

57 |

Cores Complementares

Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

58 |

Cores Simultâneas

Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

59 |

Contraste por Saturação

Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

60 |

Contraste por Extensão

Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

61 |

Fotografia do Frankenstein

Iluminação de Baixo

Fonte: Exploring the Emotion and Beauty Behind Uplighting (premiumbeat.com)

62 |

Silhueta no quarto

Silhueta

Fonte: O SILHUETA - CURTA METRAGEM DE TERROR - YouTube

63 |

Fotografia do boneco de brincar

Soptlight

Fonte: <https://nofilmschool.com/media-library/poltergeist.jpg?id=34080943&itok=iZytUSu9>

64 |

Pessoa com mão estendida

Subexposição

Fonte: <https://www.theclickcommunity.com/blog/deliberate-underexposure-photography-tutorial-by-sarah-wilkerson/>

65 |

Cenário de Floresta

Luz intensa

Fonte: <https://www.peerspace.com/resources/what-is-hard-lighting/>

66 |

Sombra de pessoa

Sombras proeminentes

Fonte: <https://iphonephotographyschool.com/shadows/>

67 |

Fotografia do olho

Close up

Fonte: "The Aesthetics and Psychology Behind Horror" de Michele Park

68 |

Cena do filme "The Shinning (1980)"

High Angle

Fonte: "The Aesthetics and Psychology Behind Horror" de Michele Park

69 |

Cena do filme "Citizen Kane (1941)"

Low Angle

Fonte: "The Aesthetics and Psychology Behind Horror" de Michele Park

70 |

Cena do filme "Psycho (1960)"

Vista por trás

Fonte: "The Aesthetics and Psychology Behind Horror" de Michele Park

71 |

Cena do filme "The Third Man (1949)"

Angulo Torto

Fonte: "The Aesthetics and Psychology Behind Horror" de Michele Park

72 |

Antagonista do filme "IT (2017)"

Palhaços

Fonte: "The Aesthetics and Psychology Behind Horror" de Michele Park

73 |

Máscara do filme "Purga (2013)"

Máscaras

Fonte: "The Aesthetics and Psychology Behind Horror" de Michele Park

74 |

Antagonistas da série "The Walking Dead"

Zombies

Fonte: <https://www.denofgeek.com/tv/the-walking-dead-origin-of-the-zombie-outbreak/>

75 |

Exorcista

Um filme sobrenatural, conta a história de um padre que viaja e depara-se com uma família a pedir que ajude a filha que, durante o filme, se descobre ter sido possuída por um demónio.

William Friedkin, 1973

Fonte: <https://www.magazine-hd.com/apps/wp/cinema-chocante-o-exorcista-1973/>

76 |

Rosemary's Baby

Terror psicológico, um filme considerado amaldiçoado, retrata a história de um casal que se muda para um apartamento com historial de assassinatos e bruxedo. Rosemary eventualmente fica grávida, no entanto, passa uma gravidez com mais complicações do que esperado. Ela acaba por dar luz ao anticristo e ficar ligada involuntariamente a um culto.

Roman Polanski, 1968

Fonte: <https://www.parkcircus.com/film/109630-Rosemary%E2%80%99s-Baby>

77 |

It's Alive

Sci-fi de terror, retrata a história de uma mãe prestes a ter o seu segundo filho, para surpresa do casal, pois a mãe consumia comprimidos contraceptivos. Quando a criança nasce, apresenta deformações, presas e garras, e que mata o médico imediatamente depois de nascer. Depois de muita turbulência causada por esta criança, é descoberto que outra criança com aspeto semelhante tinha nascido em Seattle.

Larry Cohen, 1974

Fonte: <https://prod-images.tcm.com/Master-Profile-Images/itsalive1974.79570.jpg>

78 |

Omen

Considerado um filme no subgénero Sobrenatural, The Omen retrata uma criança que foi trocada à infância depois do filho do casal principal ter morrido à nascença, para depois ser descobrirem que ele é o Anticristo.

Richard Donner, 1976

Fonte: <https://prod-images.tcm.com/Master-Profile-Images/theomen1976.85545.jpg>

79 |

Parents

Um filme de Humor negro, retrata esta família aparentemente normal. O pai, Nick, a Mãe, Lily e o seu filho de 10 anos, Michael, na sua mudança para um bairro de Califórnia. O filho, com poucas habilidades sociais, começa a suspeitar que os pais são canibais depois de encontrar partes humanas na sua cave. O filme decorre com os pais a tentarem convencer o filho que eventualmente ele vai começar a gostar do sabor.

Bob Balaban, 1989

Fonte: <https://machinemean.org/tag/bryan-madorsky/>

80 |

They Live

Um Sci-fi que segue a história de Nada, que encontra um óculos depois de se mudar para Los Angeles. Estes óculos permitem-lhe ver que a elite da América é, na verdade, aliens com um aspecto de esqueleto e que pretendem controlar.

John Carpenter, 1988

Fonte: <https://www.peoplesworld.org/article/they-live-the-horror-classic-that-exposed-the-monster-called-capitalism/>

81 |

Society

Considerado Body horror, segue a história de Bill, um rapaz que não confia na família, suspeitando que algo se passa. Depois de alguns acontecimentos estranhos, descobre que a sua família e os amigos ricos da família são, de facto, não humanos.

Brian Yuzna, 1989

Fonte: <https://www.screenslate.com/articles/society>

82 |

Silence of the lambs

Um terror psicológico que alcançou bastante sucesso na sua altura, segue a história de Clarisse, uma agente do FBI que se vê obrigada a entrevistar um serial killer canibal, Hannibal Lecter, com o objetivo de apanhar outro serial killer que estava a aterrorizar a América.

Jonathan Demme, 1991

Fonte: <https://ago.ca/events/silence-lambs>

83 |

Halloween

Cartaz do Filme

Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Halloween_\(1978_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Halloween_(1978_film))

84 |

Halloween

Cenas do filme onde é possível encontrar uma abóbora presente

Autoria de Autora

85 |

Halloween

Cenas do filme onde é possível encontrar uma faca presente, seja para atacar, seja para defender

Autoria de Autora

86 |

Halloween

Cores prevalecentes do cartaz

Imagem formulada no site <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/?home>

87 |

God told me to

Cartaz do filme

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/God_Told_Me_To

88 |

God told me to

Cenas do filme que envolvem os assassinos explicarem a sua razão para matarem

Autoria de Autora

89 |

God told me to

Cenas do filme onde usam os poderes psíquicos

Autoria de Autora

90 |

God told me to

Cores prevalecentes do cartaz

Imagem formulada no site <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/?home>

91 |

Jaws

Cartaz do filme

Fonte: <https://www.europosters.pt/posters/jaws-v81117>

92 |

Jaws

Cenas do Tubarão prestes a atacar uma pessoa

Autoria da Autora

93 |

Jaws

Cores prevalecentes do cartaz

Imagem formulada no site <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/?home>

94 |

Friday the 13th

Cartaz do filme

Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Friday_the_13th_\(1980_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Friday_the_13th_(1980_film))

95 |

Friday the 13th

Cenas do filme, tanto o cenário em que decorre a ação como as cenas do assassinatos

Autoria da Autora

96 |

Friday the 13th

Cores prevalecentes do cartaz

Imagem formulada no site <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/?home>

97 |

The Thing

Cartaz do filme

Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Thing_\(1982_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Thing_(1982_film))

98 |

The Thing

Cenas do filme que representam o cenário e a idumentária

Autoria de Autora

99 |

The Thing

Cenas do filme que representam a Coisa

Autoria de Autora

100 |

The Thing

Cores prevalecentes do cartaz

Imagem formulada no site <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/?home>

101 |

Fright Night

Cartaz do filme

Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0089175/>

102 |

Fright Night

Cenas do filme que demonstram a caracterização dos vampiros

Autoria de Autora

103 |

Fright Night

Cenas do filme que demonstram a caracterização dos vampiros

Autoria de Autora

104 |

Fright Night

Cores prevalecentes do cartaz

Imagem formulada no site <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/?home>

105 |

Urban Legend

Cartaz do filme

Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0146336/>

106 |

Unreakable

M. Night Shyamalan, 2000

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/La_Terra_Trema

107 |

Split

M. Night Shyamalan, 2016

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/La_Terra_Trema

108 |

Glass

M. Night Shyamalan, 2019

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/La_Terra_Trema

109 |

Urban Legend

Cenas do filme

Autoria de Autora

110 |

Urban Legend

Cores prevalecentes do cartaz

Imagem formulada no site <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/?home>

111 |*Mimic*

Cartaz do filme

Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Mimic_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mimic_(film))**112 |***Mimic*

Cena inicial do esgoto

Autoria de Autora

113 |*Mimic*

Judas Breed

Autoria de Autora

114 |*Mimic*

Cores prevaletentes do cartaz

Imagem formulada no site <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/?home>**115 |***The Frighteners*

Cartaz do filme

Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0116365/>**116 |***The Frighteners*

Cenas do filme onde os fantasmas aparecem

Autoria de Autora

117 |*The Frighteners*

Cenas do filme onde os números aparecem

Autoria de Autora

118 |*The Frighteners*

Contraste no cartaz

Imagem formulada no site

119 |*The Frighteners*

Cores prevaletentes do cartaz

Imagem formulada no site <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/?home>**120 |***Spiros Angelikas*Fonte: <https://www.richardandselmovie.com/single-post/2017/05/05/spiros-angelikas-the-most-interesting-man-in-the-advertising-world>**121 |***The Savage Bees*

Bruce Geller, 1976

Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0075166/>**122 |***Friday the 13th Part II*

Steve Miner, 1981

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Friday_the_13th_Part_2**123 |***Friday the 13th Part II, Alternative Poster*Fonte: <http://www.fridaythe13thfranchise.com/2019/12/own-original-friday-13th-part-2-poster.html>**124 |**

Roger Kastel

Fonte: <https://sweetsavageflame.com/a-closer-look-at-roger-kastel/>**125 |***Halloween (1978)***Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente****126 |***God Told me to (1976)***Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente****127 |***Jaws (1975)***Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente****128 |***Friday the 13th (1980)***Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente****129 |***The Thing (1982)***Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente****130 |***Fright Night (1985)***Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente****131 |***Urban Legend (1998)***Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente****132 |***Mimic (1997)***Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente****133 |***The Frighteners (1996)***Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente**

ÍNDICE DE TABELAS

- 1/**
Diagrama da Contextualização Teórica
Autoria da Mestranda
- 2/**
Organograma do processo
Autoria da Mestranda
- 3/**
Tabela demonstrativa dos componentes básicos de uma composição
Autoria da Mestranda, inspirado em ilustrações presentes no livro "Primer of Visual Literacy" de Dondis
- 4/**
Ilustração de cada um dos conceitos e como são aplicados visualmente
Autoria da Mestranda, inspirado em ilustrações já existentes
- 5/**
Ilustrações de cada uma das combinações visuais explicadas neste capítulo
Autoria da Mestranda, inspirado em ilustrações presentes no livro "Primer of Visual Literacy" de Dondis
- 6/**
Diagrama de Saussure e Diagrama de Pierce respectivamente
Autoria da Mestranda, inspirado em ilustrações já existentes
- 7/**
Gráficos demonstrativos as combinações de cores possíveis
Autoria da Mestranda, inspirado em ilustrações já existentes
- 8/**
Cronologia de todos os cartazes analisados
Autoria da Mestranda
- 9/**
Tabela de barras da evolução de Tipografia e Lettering
Autoria da Mestranda
- 10/**
Tabela de barras da evolução de Fotografia e Ilustração
Autoria da Mestranda
- 10/**
Tabela de barras da evolução de Fotografia e Ilustração
Autoria da Mestranda
- 11/**
Títulos em tipografia da década de 70
Autoria da Mestranda
- 12/**
Títulos em lettering da década de 70
Autoria da Mestranda
- 13/**
Títulos em tipografia da década de 80
Autoria da Mestranda
- 14/**
Títulos em lettering da década de 80
Autoria da Mestranda
- 15/**
Títulos em tipografia da década de 90
Autoria da Mestranda
- 16/**
Títulos em lettering da década de 90
Autoria da Mestranda
- 17/**
Halloween
Grelha do Cartaz
Autoria da Mestranda
- 18/**
God told me to
Grelha do Cartaz
Autoria da Mestranda
- 19/**
Jaws
Grelhas do Cartaz
Autoria da Mestranda
- 20/**
Friday the 13th
Grelha do Cartaz
Autoria da Mestranda
- 21/**
The Thing
Grelha do Cartaz
Autoria da Mestranda
- 22/**
Fright Night
Grelha do Cartaz
Autoria da Mestranda
- 23/**
Urban Legend
Grelhas do Cartaz
Autoria da Mestranda
- 24/**
Mimic
Grelhas do Cartaz
Autoria da Mestranda
- 25/**
The Frighteners
Grelhas do Cartaz
Autoria da Mestranda
- 26/**
Cronologia de Slashers
Autoria da Mestranda
- 27/**
Cronologia de Sci fi
Autoria da Mestranda
- 28/**
Cronologia de Supernaturais
Autoria da Mestranda
- 29/**
Tabelas de Comparação entre Tipografia/Lettering e Fotografia/Ilustração
Autoria da Mestranda
- 30/**
Comparação de vários géneros conforme a sua paleta cromática
Autoria da Mestranda

CAPITULO I
INTRODUÇÃO

1.1 Enquadramento da Investigação

¹ Escrever, contar, ler, desenhar ou, de modo geral, reter uma história (STORYTELLING, 2023)

² Conjunto de informações que um projeto necessita de ter, normalmente dado pelo cliente, a explicar as intenções, as suas ideias e conceitos (BRIEFING, 2023)

O interesse por este tópico aparece quando estamos a desenvolver um cartaz e nos questionamos sobre qual a melhor maneira de representar uma narrativa — o *storytelling*¹ que cada projeto necessita para divulgar a sua mensagem de maneira eficiente. Qualquer objeto de design pretende transmitir algo — um logótipo pretende representar a empresa e os seus valores; o livro está feito para imergir as pessoas que o leem; vídeos tentam contar algo com a sua sequência e escolha de música, manipulação de cor, ritmo e enquadramentos, seja para um anúncio, filme, documentário, etc — e, claramente, um cartaz não é a exceção à regra.

Cada designer tem o seu método e não existe uma única maneira correta de pensar sobre um cartaz, existindo sempre mais do que uma solução para o mesmo briefing. Existe um conjunto de questões que passamos quando estamos a delinear o nosso plano: *Qual a paleta de cor mais indicada? Será que deveria fazer com fotografias ou com ilustração? Que tipografia se enquadra mais neste contexto? Onde é que estes cartazes vão ser colocados? Será que este conceito vai ser transparente o suficiente para alcançar o meu público-alvo?* Entre muitas outras. Quando se trata de um filme de cinema, o processo parece ser mais linear, partindo do pressuposto que existe uma componente mais visual que podemos utilizar como referência. Contudo, nem sempre o filme está finalizado quando o cartaz está a ser feito, e existe sempre o balanço que tem de ser alcançado entre ser interessante sem revelar a história na sua totalidade. O que nos deixa a questão de: O que faz um cartaz de cinema ser bom? O que deve conter para chamar a atenção?

É, portanto, objetivo desta tese tentar responder a estas perguntas. Com a intenção de alcançar respostas mais específicas, serão analisados cartazes de cinema, especificamente aqueles executados entre 1970 e 1999, numa tentativa de perceber como eram feitos, numa altura em que as redes sociais não existiam e os designers e produtores tinham menos oportunidades de publicitar o filme. Será ainda especificado o género de terror e *thrillers*, por se basearem em emoções humanas.

1.2 Problematização:

Filmes de terror e *thrillers* foram especificamente escolhidos pelo facto de lidarem com medos e emoções humanas, o que os faz os objetos de estudo interessantes e complexos. Esta decisão foi o culminar de vários fatores, entre eles, o facto de serem filmes assentes no mistério e com muita tendência a reviravoltas no final. Da mesma forma, o facto de não dependerem exclusivamente da popularidade do ator ou atriz presente no filme para o publicitar, não sendo norma conter somente a cara dos atores com componentes relacionados com o filme, faz deles cartazes com bastante potencial narrativo. Analisando a paleta cromática, tipografia, composição, símbolos e narrativa, o objetivo será analisar como representam a história do filme no cartaz.

Apesar de o tema passar por analisar cartazes de filmes de terror, o verdadeiro objetivo desta tese é perceber o verdadeiro potencial de cartazes enquanto objeto de narrativa e de publicitação de uma história. Não querendo tirar a liberdade criativa a nenhum futuro designer, a tese visa a descoberta de um padrão ou de fatores em comum que tornem alguns cartazes ícones do seu tempo, enquanto outros possam passar despercebidos.

1.3 Questões de Investigação:

- Como podemos transmitir a narrativa do filme para o cartaz de forma eficiente?
- Qual a importância de um bom cartaz de filme?
- Quais as tendências que podemos encontrar nos cartazes de filme de terror?

1.4 Objetivos

OBJETIVOS GERAIS:

- Enquadramento do aparecimento dos cartazes
- Enquadramento da história do cinema e porque apareceu a necessidade de publicitar os filmes através de cartazes.
- Enquadrar os cartazes na década em que se inserem (e possivelmente com outros géneros) e problemas socioeconómicos que estavam a acontecer nessa época.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

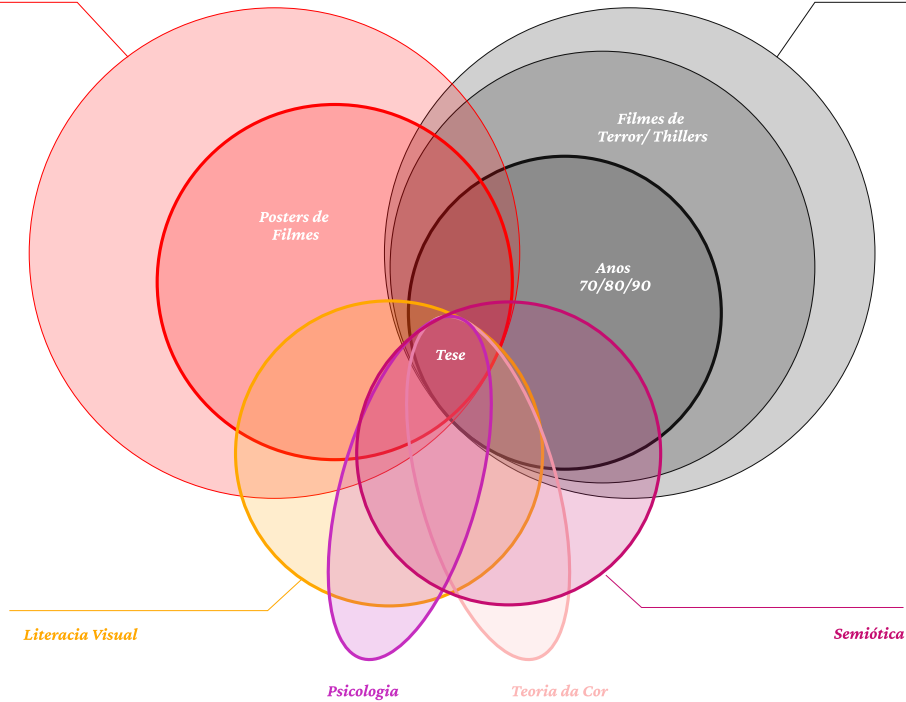
- Perceber tendências a nível cromático, tipografia, composição do cartaz, através de conhecimentos adquiridos de Semiótica, Literacia Visual e Teoria da Cor
- Perceber a relação que estes cartazes têm com o filme que estão a representar, se representam a história de maneira direta ou mais subjetiva e que elementos da narrativa do filme estão normalmente representados no cartaz.
- Analisar como os filmes de terror mexem com as emoções do espectador e como podemos traduzir isso em meios impressos.
- Analisar os subgéneros de filmes de terror e fazer uma seleção de filmes de cada subgénero para análise

Diagrama da Contextualização Teórica:

1.5

Design de
Comunicação

Cinematografia



1/
Diagrama da
Contextualização
Teórica
Autoria da
Mestranda

1.6

Desenho da Investigação:

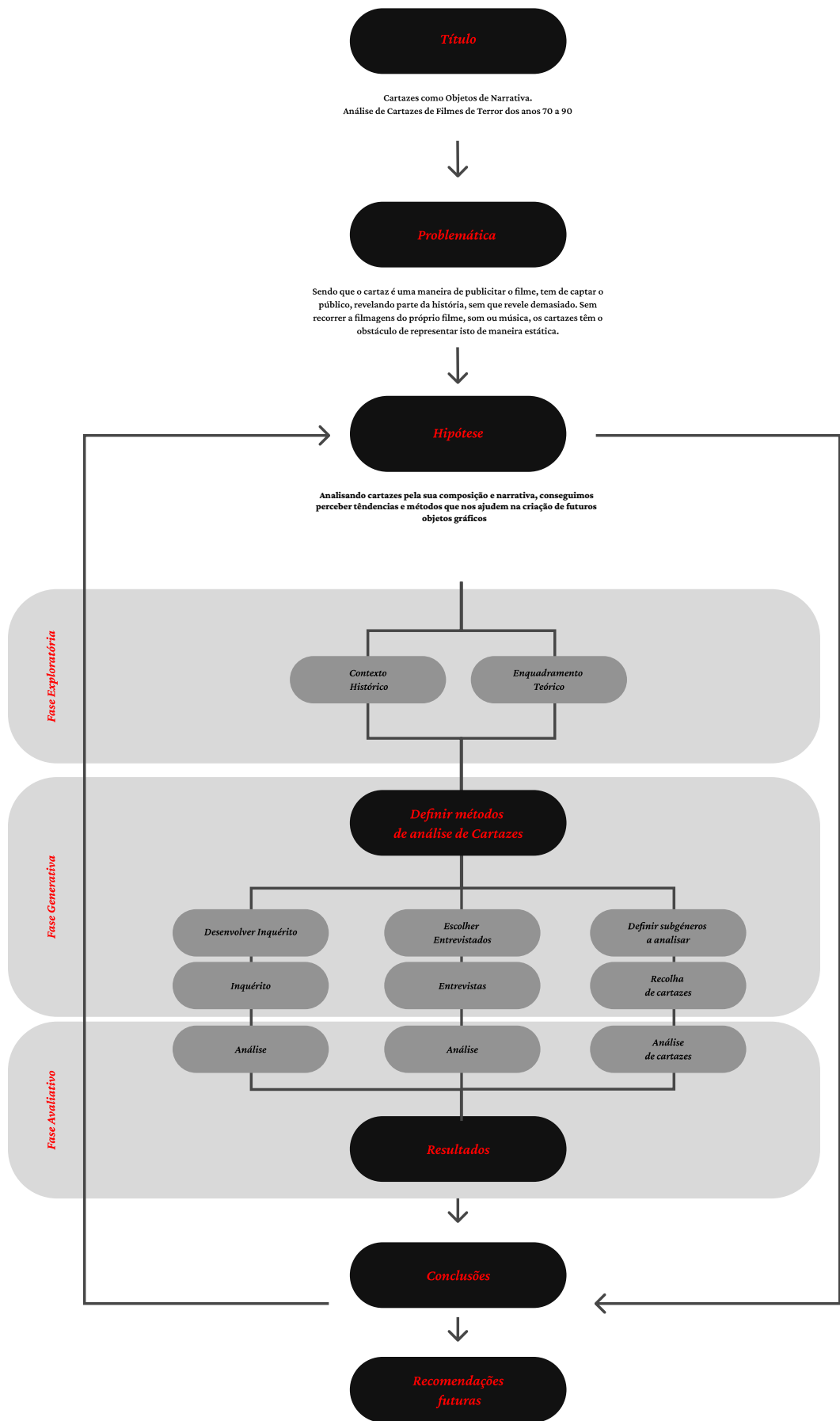
A investigação passou por 3 fases: fase exploratória, fase generativa e fase avaliativa. Na exploratória, o foco foi a leitura das áreas de interesse desta tese, nomeadamente Literacia Visual, Semiótica, Teoria da Cor e Psicologia. Isto porque para a fase generativa, quando os cartazes foram analisados, foi preciso uma boa base teórica a justificar as argumentações e as observações documentadas. As análises destes mesmos cartazes passam por 3 vertentes:

Estudo de Caso: Análise de 9 cartazes no total, de três géneros cinematográficos diferentes, sendo eles *Slashers*, *Sci-fi* e um terceiro livre, onde foram escolhidos cartazes pertinentes para esta análise. Foram analisados com a informação adquirida na fase exploratória, mais uma avaliação dos elementos do filme que se encontram ou não presentes no cartaz.

Entrevista (A designers): Contacto com profissionais da área que tenham feito cartazes de filmes reconhecidos, numa tentativa de perceber qual o processo criativo por detrás desses icónicos cartazes.

Inquéritos (ao público): Da mesma maneira que se pretende fazer uma entrevista aos designers originais, também foi importante perceber quais as interpretações que os públicos têm destes icónicos cartazes. Foi feito um questionário, apresentando vários cartazes, perguntando as emoções que lhe passam e que interpretação têm deles, além de questões com base de princípios de design

Com todos estes dados adquiridos, foram formadas as conclusões finais da tese, para futuras recomendações, que visam um aprofundamento deste assunto.



2/
Organograma do
processo
Auria da
Mestranda

CAPÍTULO II
CONTEXTO HISTÓRICO

2 NOTA INTRODUTÓRIA

“A comunicação visual, no seu sentido mais lato, tem uma longa história. Quando o homem primitivo caçava para se alimentar e via a marca de um animal na lama, estava a olhar para um sinal gráfico”³

RICHARD HOLLIS “GRAPHIC DESIGN. A CONCISE HISTORY” PAG. 7

³ TL- Visual communication in its widest sense has a long history. When early man hunted for food, and spotted the imprint of an animal in the mud, he was looking at a graphic sign

⁴ Corrente cultural ou ideológica que é mais divulgada ou dominante em determinado local e período(s.A, n.d.-b)

Mesmo com a influência da tecnologia nos meios de comunicação nos tempos que vivemos, não conseguimos afirmar que os cartazes perderam a totalidade da sua influência e a sua importância. Com poucas palavras e uma figura chamativa, o cartaz tem o objetivo de promover ou apresentar algo ao público (HOLLIS, 1997). Numa altura com plataformas *mainstream*⁴ de fácil acesso, estando rodeados de cartazes no nosso dia a dia, é importante que cartazes de cinema consigam ser chamativos. Apesar da presença de ecrãs em quase todos os momentos do nosso quotidiano, e de ficarmos habituados a ver a informação em movimento, o cartaz continua a ter uma presença e um papel importante no que trata a transmitir informação. Podemos adquirir uma informação nas redes sociais, mas o cartaz consegue persuadir a pessoa num determinado local. Exemplificando, um anúncio destinado a chamar pessoas para doar sangue, o ideal é as redes sociais, porque atinge um público mais amplo, mas um cartaz dentro de num restaurante a lembrarmos de uma especialidade da casa, está mais favorável perante esta situação.

Quando se trata de ver filmes, existem dois contactos diretos que nos façam tomar a decisão consciente de o assistir: ver ao trailer ou ver o cartaz. Contactos indiretos podem variar de críticas, sugestões de amigos ou vídeos de partes do filme que nos possam aparecer nas redes sociais, despertando o nosso interesse. O trailer usufrui do som, enquadramento de câmara, música ambiente e partes do filme para demonstrar a sinopse da história. Por comparação, o cartaz depende unicamente da componente visual para exprimir a história e despertar o interesse no espectador. Mostrando demasiado do filme, revelar demasiado de um momento importante, pode deixar a pessoa frustrada e não querer ver o filme. Isto deixa o cartaz com o dever de ser chamativo e apelativo o suficiente, sem revelar partes cruciais do filme, para não arruinar a experiência.

Richard Hollis, no seu livro “*Graphic Design, a consice history*”, refere três funções que podemos atribuir a um objeto gráfico: a de **identificação**, onde podemos inserir placas e rótulos; a de **informação e instrução**, que indica a relação entre informação, como podemos encontrar em mapas e diagramas; por último, temos **apresentação e promoção**, onde inserimos os cartazes, que têm como principal objetivo captar a atenção do público. O cartaz nasce da necessidade comercial de publicitar um certo produto. A invenção da imprensa por Gutenberg ajudou não só a facilitar a circulação de livros pela população, como também a presença e a importância de cartazes.

2.1 Aparecimento do Cartaz

Se considerarmos que um objeto gráfico necessita de ter um projeto, ser produzido, ser então comercializado e simultaneamente consumido, então podemos afirmar que o cartaz enquanto objeto gráfico só aparece a partir do aparecimento da imprensa. Apesar de ter existido uma técnica de impressão semelhante na China, os números de caracteres presentes no alfabeto deles tornaram esta técnica pouco viável. No entanto, devido ao leque reduzido de caracteres existentes no alfabeto ocidental, a técnica era mais exequível, de tal forma que foi usada durante aproximadamente 400 anos, com alguns ajustes necessários. Os cartazes eram impressos em *letterpress*, usando a mesma tinta preta usada na impressão de livros, podendo ser acompanhadas com ilustrações feitas com xilogravura. A partir do momento em que os cartazes começaram a ser produzidos com cor, contendo ilustrações, começaram a chamar mais à atenção. Isto deve-se a duas inovações que aconteceram entre 1760 e 1840, a coincidir com a revolução industrial: aparecimento da litografia e a capacidade de reproduzir fotografia em grande escala. Também afetou a composição tipográfica, porque a divulgação de informação começa a privilegiar cartazes, obrigando então os caracteres a terem de aumentar a escala (MEGGS & PURVIS, 2009).

A xilogravura era o usada para a recriação de imagens, tanto em livros como em cartazes. Em 1863, John Calvin Moss (1838-1892) utiliza fotografação comercial em Nova Iorque, permitindo a fotografia ser impressa em grande escala e grandes quantidades, deixando então de ter apenas a função de complemento à criação de xilogravuras. A

fotografia abre portas a uma nova estética, pois ela permitia registrar momentos históricos com uma precisão incrível, tendo sido muito usada para reportar acontecimentos da época, nomeadamente a Guerra da Secessão (1861-1865). Por sua vez, por conseguir replicar na perfeição o acontecimento, deu liberdade aos ilustradores de não o fazer (MEGGS & PURVIS, 2009).

Se por um lado a fotografia chamava à atenção pelo seu realismo, a litografia chamava à atenção pelas suas cores. Litografia, que deriva do grego “impressão em pedra”, foi inventada devido à necessidade que Aloys Senefelder(1771- 1834) sentiu quando tentava encontrar maneiras baratas de imprimir as suas obras. O processo consiste no princípio químico da água e de óleo não se misturarem. Senefelder apercebeu-se que, desenhando a imagem com uma substância gordurosa em cima de uma pedra, iria repelir a água. Este processo permitiu, depois de experiências, a reprodução de pinturas coloridas, denominadas cromolitografias (MEGGS & PURVIS, 2009), que normalmente eram desenvolvidos por artistas e recriados por trabalhadores da gráfica(HOLLIS, 1997). Esta técnica rapidamente ganhou força, inclusive por permitir a impressão em maior escala e, a metade do sec. XIX, faziam concorrência direta aos cartazes apenas tipográficos.

2.2 Arte Nova

O final do sec. XIX deu-se o aparecimento de um estilo decorativo internacional, denominado *Art Nouveau*, que abrangeu tanto arquitetura, como mobiliário e artes gráficas. Caracterizou-se pela linha orgânica, especificamente linhas que relembassem plantas. Este estilo remete para a natureza ou para o quotidiano. Dentro deste estilo, o contributo do artista Jules Chéret (1836-1933) foi extremamente importante, tanto na *Art Nouveau* como para cartazes em geral, sendo titulado do “Pai do Cartaz Moderno”. Filho de um gráfico, teve a sua formação em Londres e trabalhou enquanto ilustrador, litográfico e artesão até aos 18, voltando para Paris em 1860’s. Numa altura em que existiam poucas restrições acerca de afixação de cartazes na rua, os muros estavam sobrelotados e enchiam o ambiente urbano. Chéret acreditava que os cartazes litográficos iriam eventualmente substituir os tipográficos, mas “não conseguiu convencer os anunciantes a esse respeito”(MEGGS & PURVIS, 2009). Como consequência, abre o seu próprio estúdio e trabalha

nos seus próprios designs impressos em litografia a partir de 1866, que podiam chegar a projetos de 2,5m (HOLLIS, 1997).

Ao contrário do normalizado, os projetos de Chéret eram executados diretamente na pedra. Os seus cartazes caracterizavam-se pelos contornos pretos, coloridos a cores primárias, o que dava ao cartaz um aspeto vibrante. Caracterizava-se ainda pela presença de uma figura ou figuras centrais, rodeadas de “redemoinhos” de cor, como Meggs refere, e que parecem estar a flutuar nessas mesmas cores, sem ter os pés assentes no chão, como refere Hollis. Estas figuras eram maioritariamente representações idealizadas de mulheres, que lhes eram de tal forma características que foram apelidadas de “Cherettes”. Elas representavam jovens a divertir-se e a aproveitar a vida, reforçada pelas linhas fluidas, poses dinâmicas e cores vibrantes (MEGGS & PURVIS, 2009). Chéret teve um grande papel da maneira em que a imagem e o seu texto se interligavam para partilhar uma informação, de maneira a otimizar a sua leitura e compreensão do próprio cartaz (MONTEIRO, 2016). O pintor compreendeu a maneira de utilizar a psicologia a seu favor quando tratava da publicidade de um objeto, e conseqüentemente os cartazes passaram a causar mais impacto emocional no seu público.

Também Henri de Toulouse-Lautrec, influenciado por Chéret e pelos cabarés e bordeis de Paris, captou a vida noturna de Paris, como um género de reportagem, numa altura que depois seria apelidada de “*Belle Époque*”⁵. Apesar de só ter produzido um total de 31 cartazes, a fluidez com que representava os palcos e as performances dos cabarés permitiram-lhe reconhecimento (ESKILSON, 2007).

⁵ TL- Bela época

Outro artista que teve bastante impacto foi Alfons Mucha (1860-1939), que começou a ser reconhecido depois do cartaz encomendado que fez para a atriz Sarah Bernhard. As suas ilustrações caracterizam-se com a presença de fundos decorados com mosaicos influenciados pela *Art Nouveau*, além da presença da figura principal, normalmente feminina com corpos alongados, desenhadas com um contorno suave, acompanhados por lettering que Mucha desenhava à mão para o cartaz (ESKILSON, 2007). Estas figuras transmitem sensualidade, simultaneamente que representam virgindade. Entre 1895 e 1900 torna-se mais evidente ainda as influências da *Art Nouveau* quando Mucha começa a decorar os seus cartazes com plantas e flores. Devido à quantidade de pormenores existentes em cada cartaz, acompanhados por uma paleta mais

neutra, os cartazes de Mucha não causavam o impacto que os de Chéret tinham à primeira vista, mas a população francesa ficava impressionada quando se aproximavam para inspecionar (MEGGS & PURVIS, 2009).

A *Art Nouveau* chega mais tarde aos Estados Unidos, quando a revista Harper's encomenda capas a Grasset, outro artista de grande importância na Europa.



1/
Elysée Montmartre bal masqué
Jules Chéret, 1890

Fonte: <https://www.yaneff.com/products/elysee-montmartre-bal-masque>

2/
L'auréole du midi
Jules Chéret, 1895-1900

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cheret_Jules_-_L%C2%B4Aureole_du_Midi_%28pL_233%29.jpg

3/
Gismonda
Alfons Mucha, 1860-1939

Fonte: <https://www.artchive.com/artwork/gismonda-alfonse-mucha-1894/>



2.3 Cartazes como propaganda de guerra

Com o aparecimento da guerra, apareceu uma crescente necessidade de incentivar o público a juntar-se ao exército, além de tentar alegrar o espírito da população gera. Isto resultou no realce da importância de informação visual, além de explorar o seu verdadeiro potencial (HOLLIS, 1997). Como resultado disto, desenvolveram-se símbolos e diagramas para os cartazes de recrutamento de exército, assim como cartazes para a partilha as notícias do que estava a acontecer, numa altura em que a rádio não era usada para divulgar informação. Consequentemente, isto deu poder quase absoluto aos governos de ocultar e canalizar a informação que chegava ao público (ESKILSON, 2007).

Existem bastantes cartazes icónicos que resultaram da tentativa de recrutamento do público para o exército, e onde se consegue observar melhor a capacidade de manipulação que os cartazes conseguem ter remetendo tanto ao patriotismo, como ao medo, como ao sentimento de culpa de deixar outras pessoas enfrentar o medo no seu lugar. O melhor exemplo desta última descrição é o cartaz de Savile Lumley, onde se consegue observar uma criança sentada no colo do pai, numa sala que remete para um cenário pós-guerra, e onde se lê a frase “*Daddy, what did YOU do in the Great War?*”⁶. Consegue-se ver ainda o filho sentado no chão a brincar com mini soldados, remetendo ao patriotismo e para aquilo que devia

ser o comportamento socialmente correto de rapazes e homens gostarem de guerra (HOLLIS, 1997). Para o recrutamento de vários países, podemos observar o da Inglaterra, com a presença do general Lor Kitchener, ministro responsável pela guerra, uma pessoa bastante famosa para o país, numa composição simples, aparecendo no centro do cartaz, a apontar de maneira autoritária para o espectador, afirmando dominância sobre o mesmo. A frase é sucinta e direta ao assunto, mas executa a sua função na perfeição. Semelhante a esta abor-

4/
...Subscribe! Italian Credit.
Achille Mauzan, 1917

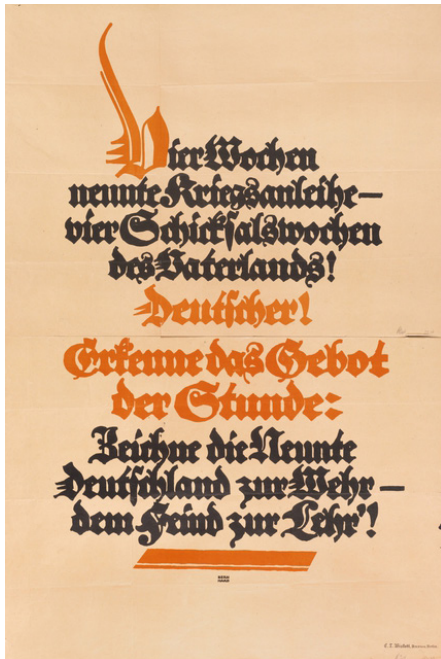
Fonte: <https://vepmaui.wordpress.com/2013/11/29/spotlighted-artist-art-deco-individual-achille-mauzan/>

5/
I want you
James Montgomery, 1917

Fonte: Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2006). *Meggs' History of Graphic Design* (4th ed.). Hoboken, NJ: Wiley.



dagem, temos o cartaz americano com uma figura central a apontar de maneira autoritária para o observador, com um ar severo na cara, onde se pode ler “*I want you for U.S army*”, remetendo ainda para o patriotismo através da indumentaria do próprio retrato do artista vestido como a figura americana do Uncle Sam (ESKILSON, 2007).



6/ Vier Wochen neunte Kriegsanleihe
Cartaz de Apelo a doações monetárias
Lucian Bernhard, 1918
Fonte: <https://www.awm.gov.au/collection/C102612>



7/ Kriegsanleihe
Representa um dragão ferido pelas setas, que representam a ajuda do público ao fazerem doações monetárias
Julius Klinger, 1918
Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Julius_Klinger_WWL_poster.jpg

Na outra frente desta guerra, os cartazes produzidos pelo Poderes Centrais (Alemanha e Áustria-Hungria) tinham uma abordagem diferente aos dos Aliados (França, Rússia e Grã-Bretanha). Os países do Poderes Centrais não sentiram a necessidade de ter este tipo de cartaz de recrutamento. Eles privilegiaram não só cartazes de recrutamento como cartazes para persuadir a população a dar dinheiro para fundos de guerra, que serviam para comprar munições. A estética era mais severa e privilegiada a tipografia BlackLetter⁷, sendo que alguns eram exclusivamente tipográficos, e com influência da corrente de arte

Sachplaket⁸ (MEGGS & PURVIS, 2009). Mais tarde, uma abordagem mais chocante foi utilizada em que se utilizou fotografias para mostrar ao público os horrores da guerra (HOLLIS, 1997).

Também a Rússia usou estas mesmas técnicas, de apelar ao patriotismo e ao amor que o povo tinha pelo seu país. No entanto, Rússia, à parte da guerra mundial, estava a ter conflitos internos devido à revolução Russa em 1917, que resultou no Partido Comunista liderado pelos Bolsheviks, que tomaram o poder em Rússia (RUSSIAN REVOLUTION, 2023). Não só estavam a lidar com os cartazes a tentar recrutar, como também cartazes anti-guerra. O lado comunista desta revolução fez questão de salientar o massacre que ir para a guerra seria, e que não era fraqueza nenhuma não querer matar o inimigo ou ser morto, e que esse sacrifício não era necessário perante um governo que só sabia oprimir o povo. No entanto, Bolsheviks viam nenhum problema em matar inimigos durante a revolução russa (PROPAGANDA IN THE RUSSIAN REVOLUTION – THE BRITISH LIBRARY | THE BRITISH LIBRARY, N.D.).

⁶ TL- TL- Papa, o que fizeste TU na Guerra Mundial?

⁷ Tipografia inspirada na caligrafia das iluminuras

⁸ Estilo artístico de poster desenvolvido por Lucian Bernhard no início do século XX, que se caracteriza por tipografia sobressaída em cores sólidas de fundo e cores sólidas de possíveis ilustrações



8 |

Did you volunteer?

Dmitrii Moor, 1920

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dmitry_Moor_1920_Did_you_volunteer.jpg

9 |

Loan of Freedom

Boris Kustodiev, 1917

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/boris-kustodiev/poster-for-the-freedom-loan-1917>



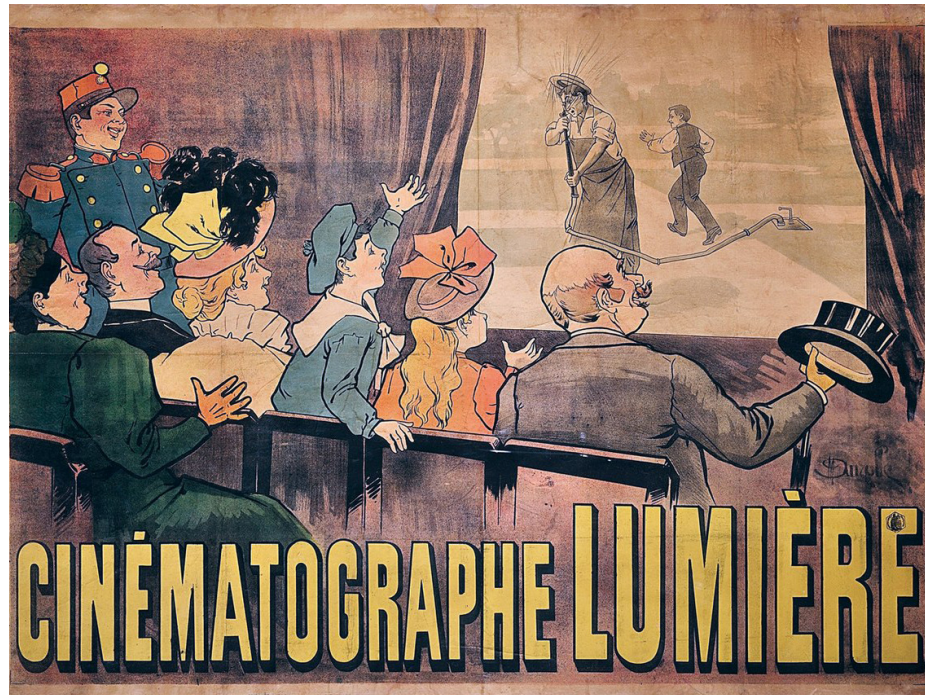
Mesmo com todos estes impasses que aconteciam dentro do país, também a Rússia teve o seu próprio cartaz a incentivar juntar à guerra, imitando os feitos noutros países e usando como figura central um soldado a representar o exército vermelho da Rússia. Se compararmos os slogans entre cartazes, estes são mais assertivo comparado aos outros, no sentido que os da América e Forças Aliadas parecem tentar seduzir o espectador com “*I want you*”, “*Do your Duty*” e “*Why are you not here?*”, enquanto a tradução deste slogan do cartaz

russo lê-se “*Já o fizeste?*”, como se não fosse uma opção (PROPAGANDA IN THE RUSSIAN REVOLUTION – THE BRITISH LIBRARY | THE BRITISH LIBRARY, N.D.). Assim como os de recrutamento, os de empréstimos monetários também se assemelham mais a um dever do que um apelo. Com um tom severo e autoritário, envolvido por entre as bandeiras da revolução, o título indica “*Empréstimo da Liberdade*”, o cartaz pretendia lembrar que a liberdade que receberam teve um custo

2.4 História do Cinema e dos Cartazes de Cinema

Estabelecida agora a influência e poder de persuasão que os cartazes conseguem ter, é fácil de entender porque eram usados para publicitar outras indústrias, inclusive a de entretenimento. Apesar de Chéret não ter feito os primeiros posters de cinema, pode-se dizer que ele teve uma importância para o acontecimento, devido aos seus cartazes fluidos e dinâmicos, que representavam movimento (SMITH, N.D.). Os irmãos Lumière desenvolveram o Cinematógrafo que lhes permitiu criar os primeiros filmes, sendo a data oficial do primeiro filme mostrado ao público 28 de dezembro de 1895, com o título de *A Saída dos Operários*, uma curta-metragem que mostrava os operários a sair de uma fábrica. Apesar de Chéret ter feito uma proposta aos irmãos, o cartaz que é considerado ser o primeiro cartaz de cinema foi desenhado por Marcellin Auzolle, a pedido dos irmãos

Lumière. A escolha entre os cartazes foi devido ao facto de a ilustração de Chéret remeter para artes performativas, enquanto que o de Auzolle representa um público sentado, a visualizar o filme com entusiasmo e vigor (SMITH, N.D.).



10/
Cinématographie Lumière
Marcellin Auzolle, 1896

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Poster_Cinematographe_Lumiere.jpg

O mecanismo ao princípio era muito rudimentar, sendo que o aparelho passava 16 imagens por segundo. Apesar de a reação do público ter sido adversa ao princípio, sendo que esta invenção provocou curiosidade, fascínio e medo, teve sucesso e rapidamente a população francesa se reunia para ver esta nova arte. Para tal, e respondendo a esta nova arte do entretenimento, o cartaz aparece para informar o público e publicitar as sessões de os Irmãos Lumière faziam.

Com bastantes produtores e diretores interessados nesta arte, é de esperar que as inovações aconteceram relativamente rapidamente. Durante algum tempo, os filmes só apareciam num plano, como uma longa peça de teatro que estava gravada. George Méliès (1861-1938), inspirado pelos irmãos Lumière, cria as suas próprias curtas-metragem, mas experimentando e criando aquilo que podemos interpretar atualmente como efeitos especiais. O seu filme mais conhecido até o dia de hoje é *Le Voyage dans la Lune* (1902), uma curta-metragem que se baseia num clube de astronomia a viajar para a lua (‘GEORGES MÉLIÈS’, 2023).



11/

Le Voyage dans la Lune

George Méliès, 1902

Fonte: <https://www.cinematerial.com/movies/le-voyage-dans-la-lune-i417/p/3oahkohv>

Em *Life of an American Firefighter* (1903), no entanto, as cenas estão cortadas e enquadradas de uma maneira em que a narrativa continua a fazer sentido, sem precisar de toda a informação. A cor aparece bastante cedo, em 1908, num pequeno anúncio de 8 minutos chamado *A visit to the Seaside* (1908), sendo o primeiro filme a cores o *The World, the flesh and the Devil* (1914). No entanto, o uso de cor em filmes só se tornou mais genérico nos anos 30 (TEAM, 2022). O som nos filmes aparece em 1927, no filme *The Jazz Singer* (1927) e, posteriormente, *The Lights in New York* (1928), ambos autoria dos Warner Brothers, que além de ter som de fundo, continha diálogos inteiros e intercalados entre as personagens. Esta inovação revolucionou este mercado, fazendo os filmes mudos lentamente desaparecerem (MOMA | EXPERIMENTATION WITH SOUND, N.D.).

O cartaz é um elemento que atualmente pode obter várias funções. Segundo Abraham Moles, a função do cartaz pode variar entre 6 vertentes: Cartaz como objeto de divulgar informação, mais ligada a um produto, com a expectativa de transmitir o preço, função e derivados; Cartaz como objeto de propaganda/publicidade, em que o seu objetivo é seduzir o público; Cartaz como objeto educador, podendo estar ligado a campanhas sociais e culturais; Cartaz como objeto de ambiência, ou seja, é o espelho daquilo que a sociedade procura; Cartaz como objeto estético, que tem a função de ser apelativo esteticamente; e, por último, Cartaz como objeto que gera criação, que apesar do nome enganador, refere-se à necessidade de criar desejo ao público, apelando ao consumismo (GRUNAUER, 2021). Segundo esta classificação, podemos dizer que o cartaz de cinema se enquadra em cartaz enquanto objeto de propaganda e publicidade, como a vertente que apela ao consumismo, visto que o seu objetivo passa por divulgar o filme de maneira que as pessoas o vejam, e era o primeiro contacto que tinham com o filme.

2.5 Linguagens Cinematográficas

Depois do aparecimento e popularização do cinema, existiram várias abordagens quanto a este assunto. De país a país, os valores e culturas influenciavam como os filmes eram vistos, se eram de entretenimento, propaganda ou se pretendiam educar. Ao mesmo tempo, houve pessoas que conseguiram influenciar a maneira como se fazia cinema nesta altura, seja pela maneira de atuar, seja pela maneira de realizar os filmes.

O que Influenciou o Cinema?

2.5.1_CINEMA FRANCÊS

Verdadeiramente o cinema começou em França devido aos irmãos Lumiere, e rapidamente evoluiu e tem grande influência no resto do mundo. Na sequência dos Irmãos Lumiere e George Méliès, também outros se destacaram enquanto inovadores desta nova arte. Durante a primeira guerra mundial, a maior parte dos filmes que existiam ainda eram franceses. Passavam de temas como comédia, dramas históricos, *Drames sentimentaux*, crime, entre outros que podemos observar atualmente. Acima de tudo, França interpretava o cinema como uma arte. Como tal, e inspirados pela corrente dadaísta, destaca-se o cinema surrealista, que correspondeu com as alturas de guerra e desespero social, como uma maneira experimental de fazer filme numa altura de crise económica (LANZONI, 2004). Filmes como *L'Inhumaine* (1924) e *La Chute de la maison Usher* (1928) captaram a essência surrealista e trouxeram técnicas de edição novas, como o desfoque das bordas para representar a diferença entre imaginação e realidade (TRAVERS, 2012).

Bons exemplos de como os filmes retratavam as realidades do povo e as tensões políticas são os filmes que representava os valores de otimismo da Frente Popular, e filmes como *Le Quai des Brumes* (1938) e *Gueule d'amour* (1937) representava a realidade fascista que se vivia em plena guerra.

12/

The Crime of Monsieur Lange

Jean Renoir, 1936

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Crime_of_Monsieur_Lange

13/

L'Inhumaine

Marcel L'Herbier, 1924

<https://en.wikipedia.org/wiki/L%27Inhumaine>

14/

Le Quai des brumes

Marcel Carné, 1938

Fonte: <https://www.avoir-alire.com/le-quai-des-brumes-marcel-carne-critique>



2.5.2_CINEMA RUSSO

O Cinema Russo tinha princípios diferentes dos outros cinemas nacionais. Desenvolveu-se numa altura em que as guerras estavam a acontecer, pelo que o cinema se tornou numa extensão da propaganda de guerra. Era um cinema assente em muitos dos valores russos, sendo que os políticos viam o cinema como uma maneira de educar e não de entreter o seu público(GILLESPIE, 2014). A parte de educar o povo foi especialmente utilizada pelo governo bolchevique, que, acabado de assumir o poder, tinha várias ideologias a estabelecer.

⁹ TL- What is interesting about the role of cultural memory in the development of Russian art, and in particular film, is that the move away from nature- urbanization, collectivization- has been viewed negatively, as the loss of true Russia, its age-old value systems and its very identity.

“O que é interessante sobre o papel da memória cultural no desenvolvimento da arte russa, e em particular do cinema, é que o afastamento da natureza - urbanização, coletivização - tem sido visto de forma negativa, como a perda da verdadeira Rússia, do seu antigo valor sistemas e sua própria identidade” ⁹(GILLESPIE, 2014.P.6)

15/

O Couraçado Potemkine

Serguei Eisenstein, 1925

Fonte: <https://vermelho.org.br/2017/11/10/cinema-e-vanguarda-a-arte-dos-cartazes-sovieticos/>

16/

Three Million case

Yakov Protazanov, 1926

Fonte: <https://vermelho.org.br/2017/11/10/cinema-e-vanguarda-a-arte-dos-cartazes-sovieticos/>



17 |

Metropolis

Fritz Lang, 1928

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Metropolis_%281927_film%29

18 |

Faust

F. W. Murnau, 1926

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0016847/mediaviewer/rm4265933312/?ref_=tt_md_9

19 |

The Cabinet of Dr. Caligari

Robert Wiene, 1929

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Cabinet_of_Dr._Caligari



2.5.3 EXPRESSIONISMO ALEMÃO

O Expressionismo Alemão caracteriza-se por vários movimentos criativos que decorreram antes da Primeira Guerra Mundial, e que posteriormente influenciou o cinema alemão. Com influências de Vang Gogh, consegue-se distinguir devido a uma distorção de cenários e personagens, seja por fotografia ou maquiagem, e tinha como intuito representar a maneira como os realizadores viam o mundo ('EXPRESSIONISMO ALEMÃO', 2021).

Isolados do resto do mundo durante ambas as guerras, num cenário onde filmes estrangeiros não podiam ser importados, favoreceu a criação de bastantes filmes a nível nacional, que ganhou renome mesmo a nível internacional. Este expressionismo estava assente em princípios da psicanálise de Freud, Física de Einstein e Filosofia de Bergon, todos a tentar expressar o horror que foi a guerra, distorcendo a imagem e enaltecendo a subjetividade do mundo, ou seja, os sentimentos que as pessoas sentiram (DIGITAL, 2022).



2.5.4_NEO REALISMO

Corrente assente nos princípios Marxistas, usufruiu da literatura, arte e cinema como uma forma de combater o fascismo que se tinha instalado com as Guerras Mundiais. Num cenário em que o cinema era controlado, onde poucos filmes estrangeiros entravam em países como na Alemanha ou na Itália, filmes dentro desta corrente pretendiam colocar desconfortáveis os seus espectadores, não lhes dando o final feliz de que eles estavam à espera ('NEORREALISMO', 2022). Mesmo depois da guerra acabar, trabalhos sob esta corrente pretenderam analisar o comportamento humano face ao ambiente social em que se encontravam inseridos, evitando cair numa abordagem hedonística (LAWTON, 1979).

Focando no neo realismo italiano, os temas mais comum eram o foco nas dificuldade que a população passava, como no filme *La Terra Trembles* (1948), de Luchino Visconti (1906-1976), que retrata as dificuldades de uma vila piscatória, filme este que tentou combater com os outros filmes da época, que representavam a riqueza do sec XIX, em vez de representar as dificuldades (GARIFF, 1943).

20 |

La Terra Trema

Luchino Visconti, 1948

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/La_Terra_Trema

21 |

Ladri di biciclette

Vittorio De Sica 1948

Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0040522>

22 |

Roma, città aperta

Roberto Rossellini, 1945

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Roma,_Cidade_Aberta/



23 |

Muerte de un Ciclista

Juan Antonio Bardem, 1955

Fonte: <https://www.melhoresfilmes.com.br/movies/a-morte-de-um-ciclista>

24 |

Un Chien Andalou

Luis Buñuel, 1929

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0020530/mediaviewer/rm2533236992/?ref_=tt_ov_i



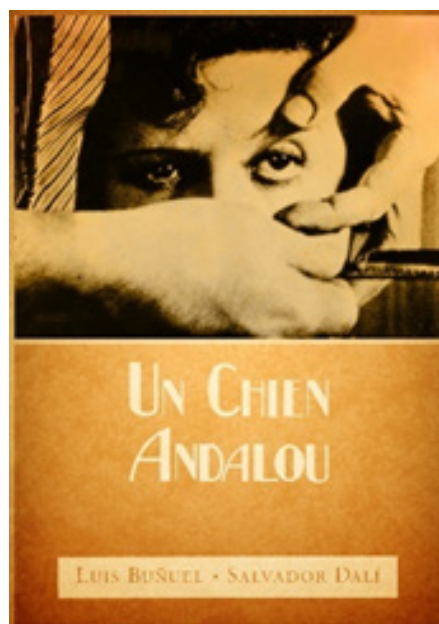
2.5.5_CINEMA ESPANHOL

Apesar dos seus primeiros filmes terem seguido a tendência do resto da Europa, como adaptações literárias e comédias, a Primeira Guerra Mundial seguida de uma avassaladora guerra civil (1936-1939) começa a afetar os temas. Sob a ditadura de Francisco Franco, muitos temas foram censurados, como sexualidade ou até mesmo demonstrações de afeto. No entanto, os realizadores utilizavam metáforas como uma maneira de representar o que acontecia no país, assim como outros realizadores faziam pelos países da Europa (SPENCER, 2014).

Apesar de Espanha se ter mantido relativamente neutra em ambas as guerras mundiais, sofreu economicamente, de tal maneira que a maior parte dos filmes produzidos no sec. XX tiveram a assistência de França e de Itália, conseguindo ver influências neorrealistas italianas (SPENCER, 2014). Outro efeito da guerra foram os temas de propaganda, como o cinema de simbolismo contra a própria ditadura de Franco, com exemplo do diretor Juan Antonio Bardem e os seus filmes *A morte de um Ciclista* (1955) e *Rua Principal* (1956) e o cinema moderno que visionava quebrar tabus, onde Pedro Almodóvar se destaca com os filmes *Mulheres à beira de um ataque de nervos* (1988) e *Tudo sobre a minha mãe* (1999) (O CINEMA ESPANHOL, N.D.).

Destaca-se neste cinema o realizador Luís Buñuel, com nacionalidade espanhola e mexicana, especializados em cinema surrealista em França. O

seu primeiro filme *Un chien andalou* (1929), feito em colaboração com Salvador Dalí, representa a cultura e a sociedade espanhola, especificamente a religião, representando violência, implicações sexuais e uma provocação geral acerca de normas sociais acerca de género. Completamente polémico, despertou tanto o interesse como a repugnância da população, dividida de opiniões (DURGNAT, 1977).



2.5.6_FILMES PORTUGUESES

Enquanto cinema mudo, Portugal focava-se em representar obras literárias nos seus filmes, como *O primo Basílio* (1922) de Eça de Queirós, e dedica tempo a estas interpretações artísticas. A partir de 1926, com a ditadura Salazarista e a criação do Secretariado de Propaganda Nacional, os temas são censurados e mais restritos, sendo que os filmes passam a ser usados como forma de propaganda ('CINEMA DE PORTUGAL', 2023).

Com o aparecimento de som aparecem também filmes mais icónicos portugueses, como *A Canção de Lisboa* (1933) e, na década seguinte, *O Pai Tirano* (1941), *O Pátio das Cantigas* (1942) e *Aniki-Bobó* (1941). Cada um destes filmes representa uma sociedade portuguesa, alguns de uma maneira idealista, na área da propaganda, outros de maneira satírica, demonstrando um povo pobre e a tentar sobreviver, resultado das condições que o estado lhes providencia.

25 |

Aniki-Bobo

Manoel de Oliveira, 1940

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0034461/mediaviewer/rm3062948864/?ref_=tt_ov_i

26 |

O Pai Tirano

António Lopes Ribeiro, 1941

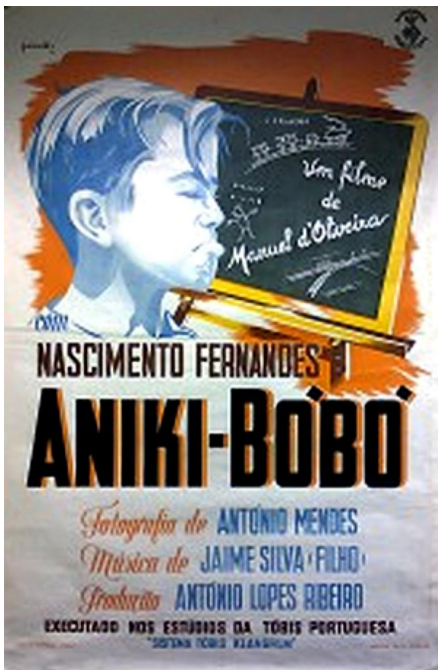
Fonte: <http://www.cinept.ubi.pt/pt/filme/613/O+Pai+Tirano>

27 |

A canção de Lisboa

José Cottinelli Telmo, 1933

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0023871/mediaviewer/rm4003194112/?ref_=tt_ov_i



Quem influenciou o cinema?

2.5.7-ALFRED HITCHCOCK

“Sempre faça o público sofrer o máximo possível” “

(ALFRED HITCHCOCK, N.D.-A)

“ TL- Always make the audience suffer as much as possible

Bastante influente e cujo trabalho contribuiu bastante para a evolução do cinema, Alfred Hitchcock (1899-1980) é considerado um dos primeiros realizadores de cinema. Dentro da lista de filmes que realizou, que ronda à volta dos 50, tem *Vertigo* (1958), *Pássaros* (1963), *Psycho* (1960) entre outros. Consegue-se perceber a influência que teve, quando nos cartazes dos filmes que realiza, o seu nome está em tanto ou mais realce que o título do filme. Destacou-se ainda dentro do género de suspense, um género de filme que não estava a ser muito explorado na altura. Os princípios e as interpretações dele para criar um bom suspense são ainda hoje estudadas e utilizadas (ALFRED HITCHCOCK, N.D.-B).

28/

Psycho

Alfred Hitchcock, 1960

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Psycho_%281960_film%29

29/

The Birds

Alfred Hitchcock, 1963

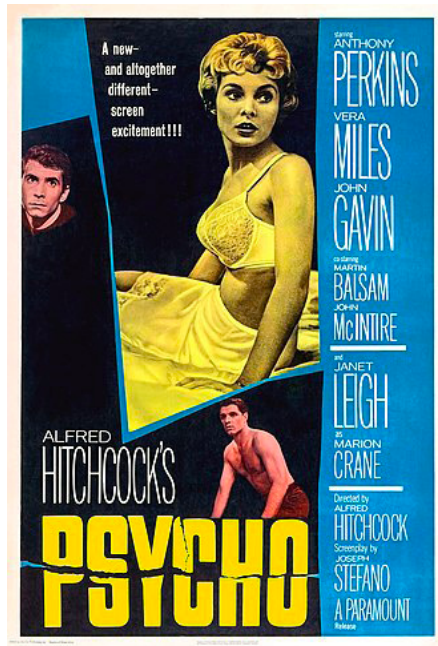
Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Birds_%28film%29

30/

Marnie

Alfred Hitchcock, 1964

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0058329/mediaviewer/rm914102017?ref_=tt_ov_i



¹⁰ TL- O Vagabundo

31/
Modern Times

Charlie Chaplin, 1936

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Modern_Times_%28film%29

32/
The Great Dictator

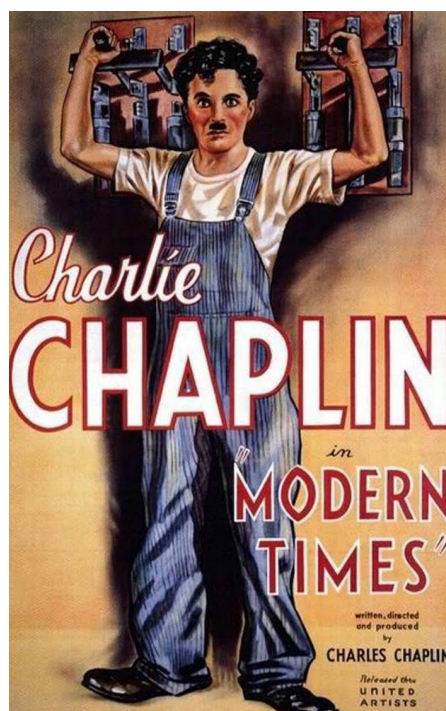
Charlie Chaplin, 1940

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Great_Dictator

33/
The Pilgrim

Jules Chéret, 1923

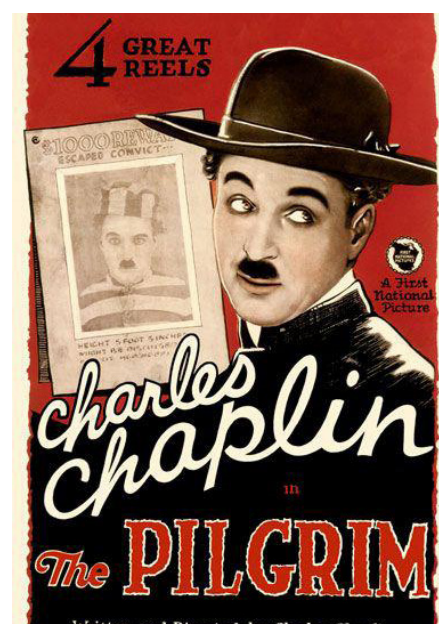
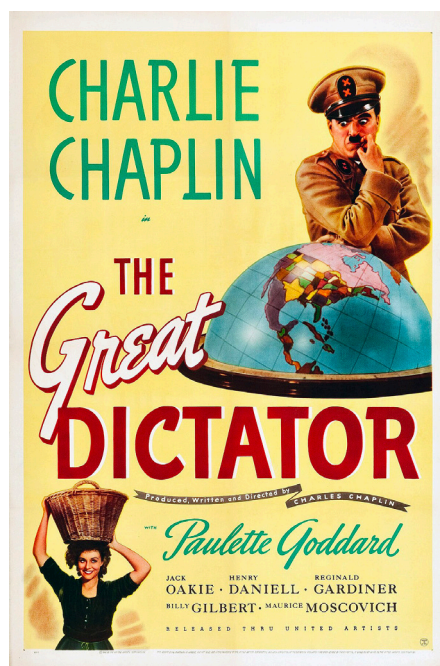
Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0014358/>



2.5.8_CHARLIE CHAPLIN

Um contribuidor para a aparência de cartazes que se focavam no ator, Charles Chaplin (1889-1977) ficou famoso ao aparecer em filmes mudos. Como não havia som, este tinha de exagerar expressões para passar as emoções ao público, tornando-se rapidamente na sua persona icónica, “*The Tramp*”¹⁰, e os seus filmes de comédia rapidamente ficaram famosos. Começou cedo, depois da sua mãe ser colocada num manicómio, a atuar como comediante e ator e, posteriormente, mudou-se para a América com um contrato enquanto ator na companhia de Fred Karno, em 1914. Cinco anos depois, já com a sua popularidade estabelecida, saiu da companhia de Karno, criando a sua própria, o que lhe permitiu ter mais controlo nos seus filmes, começando a escrevê-los, realizá-los, criava a música e atuava neles, primeiramente no território de filmes mudos, e só depois passando para os filmes com som (CHAPLIN, 2005).

Na sua carreira de 50 anos, a personagem dele representou problemas sociais, misturados com uma comédia satírica, num país e numa altura em que todos os problemas sociais e económicos tinham sido reforçados com as guerras. Um bom exemplo disto foi o seu primeiro filme com som, *The Great Dictator* (1940), feito diretamente para ser uma sátira a Adolf Hitler, em plena guerra (KORTE, 2010).



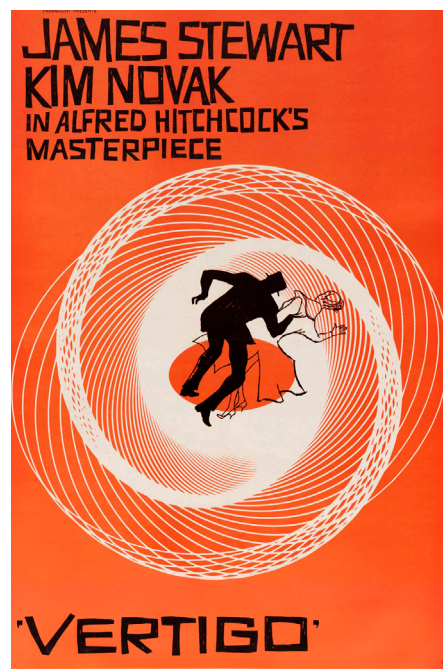
2.5.9_SAUL BASS

Por volta de 1950, o cinema já estava bastante generalizado e estava-se a entrar numa altura em que os estúdios cinematográficos procuravam destacar-se uns dos outros. Saul Bass (1920-1996) foi um designer gráfico que, na sua época, ficou reconhecido pelo seu cartaz de filmes, identidades visuais e sequências de abertura de filme. Ele destacou-se pela sua linguagem inovadora, mas inconfundível. Ele preocupava-se com a narrativa que os seus trabalhos transmitiam, e acima de tudo, encontrar o foco de cada filme e tentar simplificá-lo para o colocar no cartaz. Podemos observar essa originalidade na sequência de abertura que ele realizou para o filme *Anatomy of a Murder* (1959), onde criou os membros de um corpo que seria a imagem central, e da qual usufruiu para criar o resto do genérico (MEGGS & PURVIS, 2009). Também se destaca pelo impacto que teve nos créditos de abertura, apercebendo-se que podem ir de encontro ao tema do filme, tendo vida e expressividade (‘SAUL BASS’, 2023).

Os seus trabalhos mais icónicos passam por, precisamente, o cartaz e os créditos de *Anatomy of a Murder* (1959), o cartaz e abertura de *Vertigo* (1958), a abertura de *Psycho* (1960), entre muitos outros. Saul Bass trabalhou para bastantes companhias e profissionais reconhecidos na indústria do cinema, entre eles Warner Bros e Hitchcock, tendo sido o designer o responsável por fazer o storyboard da cena icónica da banheira do filme *Psycho* (1960), até criar a sua própria empresa Saul Bass & Associates (SAUL BASS | BIOGRAPHY, DESIGNS AND FACTS, N.D.). Saul comprova que designs simples conseguem ser intemporais, como podemos observar que os seus trabalhos ainda são apreciados hoje em dia (‘SAUL BASS’, 2023).

“Saul disse que um símbolo de um filme é como um logótipo de uma empresa, mas com uma vida mais curta para fazer o seu trabalho. Um símbolo de filme ainda tinha de atrair e, tal como uma capa de disco ou de livro, tinha de exprimir de forma não verbal a essência do filme (ou do artista do disco ou da história do livro). Assim, ele "inventou" o símbolo do filme e os créditos do filme em conformidade. A conceção do símbolo e dos créditos do filme, antes do início do filme, transmitia o ambiente da história antes da história”

(PRINTMAG, 2014)



34 |

The Shining
Alfred Hitchcock, 1980

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0081505/mediaviewer/rm3901111552/?ref_=tt_ov_i

35 |

The man with the golden arm
Otto Preminger, 1955

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0048347/mediaviewer/rm2112215297/?ref_=tt_ov_i

36 |

Vertigo
Alfred Hitchcock, 1958

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0048347/mediaviewer/rm2112215297/?ref_=tt_ov_i

37 |

Anatomy of a murder
Otto Preminger, 1959

Fonte: <https://letterformarchive.org/news/saul-bass/>

2.5.10_STEPHEN KING

Sendo escritor de profissão, viu bastantes dos seus livros de terror, mistério, sobrenatural e/ou suspense transformados em filmes, tendo sido o primeiro *Carrie*, em 1973 (STEPHEN KING | THE AUTHOR, N.D.). Depois do sucesso de *Carrie*, escreveu obras como *Salem's Lot*, *Shining*, *The Shawshank Redemption*, entre muitos outros. As suas histórias retratam realidades da sociedade americana de uma maneira exagerada e satírica, seja de maneira positiva ou negativa, de maneira a representarem histórias de terror (MAGISTRALE, 2010).

Semelhante à estratégia usada com Charlie Chaplin, os cartazes apresentam o nome de Stephen King com tanto ou mais destaque do que o comum, ou assemelhavam-se às capas dos livros. É, ainda nos dias de hoje, considerado o “Pai do Terror”.

38 |

It

Stephen King, 1990

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0099864/mediaviewer/rm1996960000/?ref=tt_ov_i

39 |

Pet Sematary

Stephen King, 1989

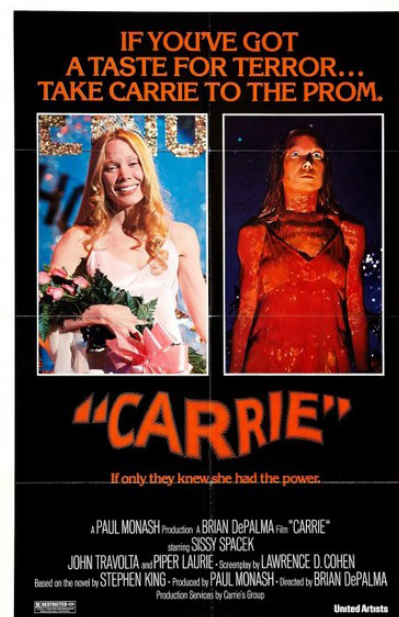
Fonte: [https://horror.fandom.com/wiki/Pet_Sematary_\(1989\)](https://horror.fandom.com/wiki/Pet_Sematary_(1989))

40 |

Carrie

Stephen King, 1976

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0074285/mediaviewer/rm3252758528/?ref=tt_ov_i



2.5.11_STEVEN SPIELBERG

Considerado um dos cineastas mais influentes no cinema, realizou o seu primeiro filme oficial em 1968, apesar de já ter ganhado um prémio de curta-metragem aos 13 anos. Ele é o co-fundador das empresas Amblin Entertainment, DreamWorks Pictures e DreamWorks Animation, tendo realizado por volta de 34 filmes ao longo dos 50 anos de trabalho. Depois do sucesso que teve com o seu filme *Jaws* (1975), ganhou reconhecimento e começou a trabalhar com projetos maiores. Realizou filmes como *A Lista de Schindler* (1993), do qual ganhou 3 Óscares, *Salvar Soldado Ryan* (1998), *E.T., O Extraterrestre* (1982), entre muitos outros. Os seus filmes mais recentes falam de tópicos como o holocausto, escravatura, terrorismo e direitos civis ('STEVEN SPIELBERG', 2023).

41/

Jaws

Steven Spielberg, 1975

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0073195/mediaviewer/rm1449540864/?ref_=tt_ov_i

42/

The Schindler's List

Steven Spielberg, 1993

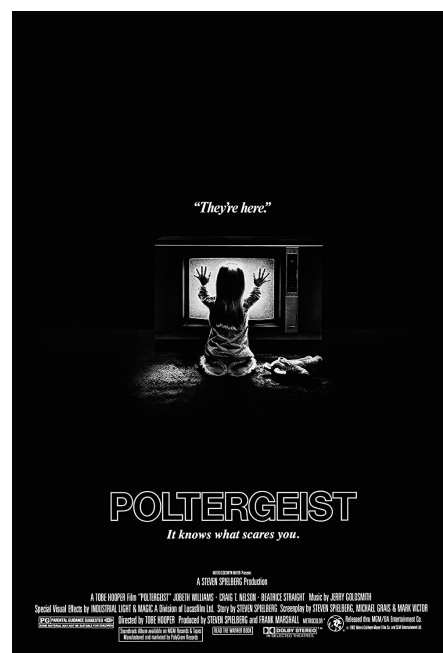
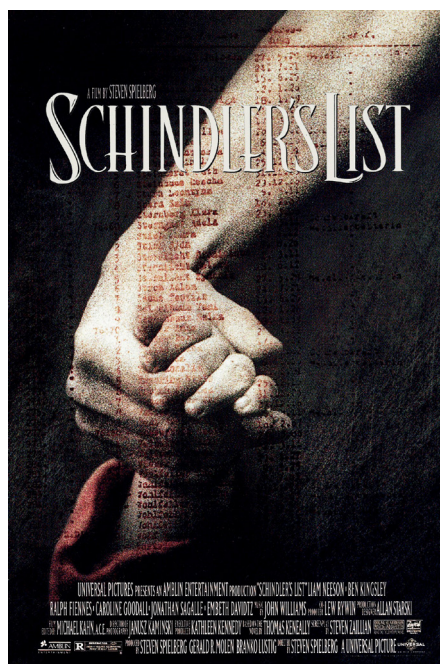
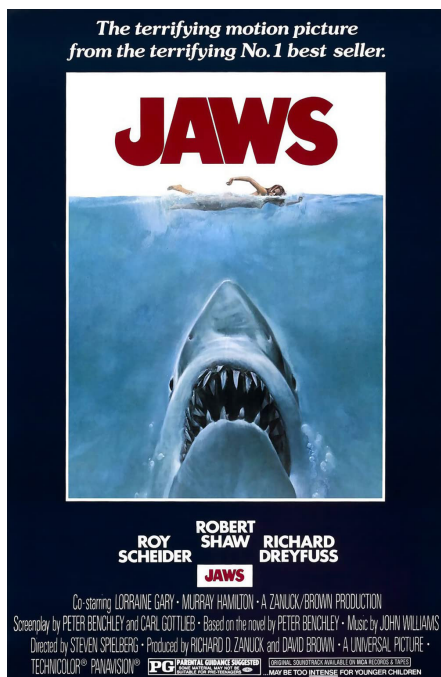
Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0108052/mediaviewer/rm1610023168/?ref_=tt_ov_i

43/

Poltergeist

Steven Spielberg, 1982

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0084516/mediaviewer/rm2540246017/?ref_=tt_ov_i



2.5.12_ JOHN CARPENTER

Apesar de ter trabalhado em vários gêneros, é associado maioritariamente ao terror. Realizou filmes como *The Fog* (1980) ou *The Thing* (1982), além de toda a franchise do Halloween, com o icónico assassino Michael Myers. John Carpenter conseguiu entreter o público ao longo de 30 anos com as suas capacidades de storytelling e de tornar essa mesma história realidade, através de técnicas de filmagem e de composição de som (ODELL & BLANC, 2011).

¹² TL- Carpenter's films are characterized by minimal lighting and photography, panoramic shot compositions, use of Steadicam, and a distinctive synthesized scores (usually self-composed)

44 |
The Thing
John Carpenter, 1982

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0084787/mediaviewer/rm3443145728/?ref_=tt_ov_i

45 |
Halloween
John Carpenter, 1978

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0077651/mediaviewer/rm650516224/?ref_=tt_ov_i

46 |
The Fog
John Carpenter, 1980

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0080749/mediaviewer/rm2797148417/?ref_=tt_ov_i

"Os filmes de Carpenter são caracterizados por iluminação e fotografia mínimas, composições de tomadas panorâmicas, uso de Steadicam e partituras sintetizadas distintas (geralmente de autocomposição)." ¹² ('JOHN CARPENTER', 2023)



2.5.13_JAMES CAMERON

Responsável por ter realizado filmes icônicos como *Avatar*(2009) e *Titanic*(1997), James Cameron também teve a sua influência no cinema de terror, especificamente com os seus filmes *The Terminator*(1984) e *Aliens*(1979) (JAMES CAMERON - WIKIPEDIA, N.D.). Além dos filmes impactantes que fez, também ajudou a desenvolver as técnicas de filmagem, inclusive ajudou a desenvolver a técnica de filmar debaixo de água e ajudou a desenvolver os efeitos especiais para se colocar 3D nas filmagens, como podemos observar no filme inteiro de *Avatar*(KELLER, 2014).

47 |

Terminator 2

James Cameron, 1991

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0103064/mediaviewer/rm1982141440/?ref=tt_ov_i

48 |

Terminator

James Cameron, 1984

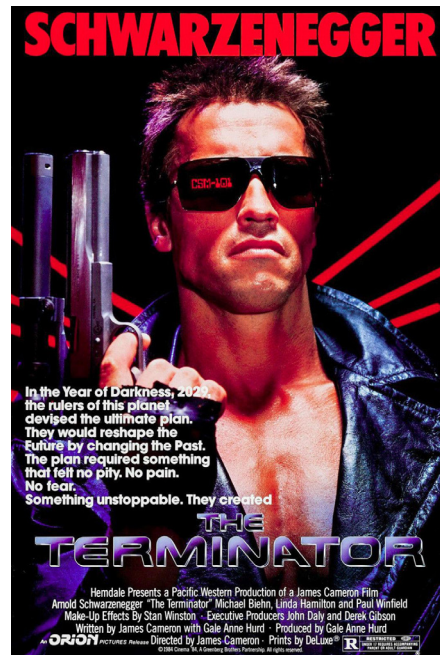
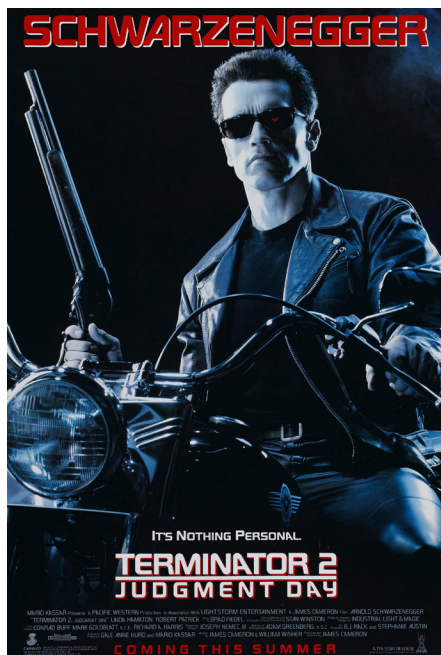
Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0088247/mediaviewer/rm774208512/?ref=tt_ov_i

49 |

Aliens

James Cameron, 1986

Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0090605/mediaviewer/rm796600833/?ref=tt_ov_i



CAPÍTULO III
ENQUADRAMENTO
TEÓRICO

3 Nota Introdutória

Na elaboração de um cartaz, existem vários fatores que temos de ter em conta: Onde é que vai ser colocado, qual a mensagem que queremos transmitir, qual o objetivo daquele cartaz, qual o público que queremos alcançar, etc... Nós, enquanto designers, temos apenas algum controlo sobre a interpretação final que o cartaz vai ter, e existem sempre interpretações que vão acontecer que estão fora do nosso controlo. Isto, como vai ser aprofundado a seguir, deve-se ao facto de cada ser humano ser um ser individual, com experiências individuais, que afetam a sua interpretação ao mundo. Aquilo que pode ser um cartaz com um intuito positivo, pode provocar reações negativas a uma pessoa, enquanto a outra pode ser um cartaz completamente banal.

Ainda assim, é possível controlar melhor a informação chega ao público, através da manipulação de cores e contrastes, uma hierarquia bem definida e de uma narrativa explícita. Com o intuito de criar cartazes onde a intenção fica mais perto da interpretação desejada, iremos agora estudar algumas das várias áreas de estudo que nos servem como ferramentas a tomar exatamente estas decisões, nomeadamente a Literacia Visual, Semiótica, Teoria da Cor e Psicologia.

3.1 Literacia Visual

¹³TL- The major pitfall in developing an approach to visual literacy is trying to overdefine it

“A principal armadilha no desenvolvimento de uma abordagem à alfabetização visual é tentar defini-la demais”¹³ (DONDIS, 1973, PAG.9)

Literacia Visual, apesar de nos ajudar a interpretar uma imagem e/ou a compô-la de maneira mais favorável ao nosso objetivo, não é uma lei absoluta, porque interpretações do mesmo objeto de comunicação são subjetivas a cada sujeito. Os livros “*Primer of Visual Literacy*” de Donis Dondis, “*Visual Literacy a conceptual approach to graphic problem solving*” de Judith Wilde, “*Art and Perception*” de Rudolf Arnheim e “*Art and Illusion: A Study in Psychology of Pictorial Representation*” de E. H. Gombrich constituíram a base principal na elaboração deste capítulo, juntamente com artigos de interesse. O designer, dominando os conceitos referidos e explorados nestes livros, ou seja, perceber os elementos de cada imagem e saber como trabalhá-los, da mesma ma-

neira que um escritor usufrui da gramática linguística, torna-se mais consciente das suas decisões. Perceber como o nosso olho interpreta cada elemento de uma composição ajuda o designer a criar mensagens mais explícitas, juntando ou separando informação, agrupar grupos de elementos, colocar mais destaque em um do que a outro, hierarquia, são tudo conceitos que vão ser explorados neste capítulo.

A nossa interpretação de uma imagem vai depender do nosso conhecimento acerca do assunto. Segundo Dondis, Literacia Visual implica não só a capacidade de ver e olhar. Como a palavra está associada a Literacia, que significa interpretar e compreender o tópico (*'LITERACIA'*, 2023), Literacia Visual implica analisar o que vemos. Dondis tenta categorizar e analisar componentes na Literacia Visual que nos ajudem a fazer uma interpretação mais estruturada, tendo sempre em conta que existe um plano social que influencia muito as nossas percepções, o que torna mais difícil de controlar e avaliar (DONDIS, 1973).

Para este autor, existem 3 planos a ter em conta quando se analisa imagens: Sistemas simbólicos, Representação Visual e o Abstrato. Sistemas simbólicos passam pelos símbolos reconhecidos de uma maneira geral, como ícones e sistemas de Wayfinding e outros processos que substituem a palavra por uma imagem, comuns e por norma reconhecidos mundialmente. Representação Visual, por outro lado, não passa por algo automaticamente adquirido, como no caso dos ícones, e pede para uma interpretação do observador, podendo depender de conceitos previamente aprendidos por ele. Por outro lado, abstrato não depende nem de conhecimentos previamente aprendidos nem de ícones reconhecidos, o que o torna o mais complicado do grupo.

Para simplificar e ajudar na análise, podemos reduzir a imagens aos seguintes componentes: Ponto, Linha, Forma, Direção, Tom, Cor, Textura, Escala, Dimensão e Movimento. Esta separação de componentes é também defendida pelo autor Arnheim, ainda que atribuindo pesos diferentes a estas componente.

Ponto: Seja numa ilustração ou numa fotografia, ponto é a base de qualquer representação visual. Individualmente, pode chamar á atenção e dar um foco a si próprio, em conjunto, pode criar imagens através da densidade de pontos, assim como acontece nas impressões CMYK.

Linha: Dondis considera que a linha é o resultado de vários pontos juntos sem interrupção, e que é um elemento que nunca é estático, dando sempre a sensação de direção e movimento. Pode representar algo “Solto e Indisciplinado” se for curva ou semelhantes àquelas presentes nos esboços como pode representar algo decisivo e delicado (DONDIS, 1973). Arnheim, por outro lado, acredita que a linha pode ser encontrada em 3 contextos: linha é o objeto, a linha representa a textura do objeto ou a linha representa o contorno do objeto. Estas três características ajudam a contextualizar a imagem num espaço (ARNHEIM, 1974).

Forma: Um objeto é definido pelos seus limites (ARNHEIM, 1974). Formas como o quadrado, o triângulo e o círculo são associadas a adjetivos como honestidade e linearidade no quadrado, tensão no triângulo ou infinito no círculo (DONDIS, 1973). Por outro lado, Arnheim elabora mais esta questão das formas, explicando que a forma está dependente do contexto em que está inserida. O mesmo objeto pode ser interpretado de várias formas diferentes, conforme a imagem onde está inserido e como interage com ela, ou a história por detrás da sua criação. (ARNHEIM, 1974). Neste sentido, refere que o quadrado pode ser visto como uma simples forma, ou como uma janela de um edifício numa ilustração, ou inclusive uma jaula.

Direção: Ajuda a criar harmonia dentro da composição, além de a organizar. As formas referidas em cima representam direções, por exemplo, triângulo demonstra uma direção diagonal, o quadrado uma direção horizontal e vertical; por último o círculo é uma curva (DONDIS, 1973). Dondis defende que as direções também atribuem qualidades, como horizontal-vertical a representar estabilidade, diagonal a provocar instabilidade e a curva associada a repetição.

Tom: Tom é o que nos permite dar volume a um objeto. Ajuda-nos a reconhecer luz e sombra na imagem além de ajudar a criar profundidade (DONDIS, 1973).

Cor: Com o tom conseguimos perceber a profundidade e dimensionalidade de uma composição, mas com a cor conseguimos lhe atribuir sensações de maneira mais eficiente. Como iremos aprofundar mais á frente, associamos sentimentos humanos a cores. Existem 3 dimensões relacionadas com a cor: Matriz, que é a cor em si; Saturação que

é a sua relação entre a Matriz e a escala de cinzentos, sendo que cores mais saturadas são fiéis à cor e mais brilhantes, enquanto que menos saturadas são “mais mortas”; e por última claridade que é a relação da cor com o preto e o branco (DONDIS, 1973).

Textura: É uma componente que ajuda na informação visual da composição, além de apelar a outros sentidos, nomeadamente o tato (DONDIS, 1973).

Escala: Escala implica a existência de dois componentes que façam relação um no outro, mesmo que não estejam ambos presentes. Ajuda a enquadrar o objeto no contexto, ou a destacar um dos componentes (DONDIS, 1973).

Dimensão: Dimensão, por outro lado, depende da perspectiva da composição para demonstrar a dimensão. O plano bidimensional precisa de utilizar ilusões de ótica, como o uso de Luz e Sombra, para representar o plano tridimensional (DONDIS, 1973).

Movimento: Outra componente que tem de depender de ilusões de ótica para se representar, visto que um objeto estático não pode ter movimento, pode remeter a tal. No entanto, quando utilizado, é uma das componentes descritas que mais chama à atenção. Utiliza componentes como dimensão, luz, sombra, textura, etc... para alcançar esse fim (DONDIS, 1973).

Imaginando agora um cartaz, ele pode estar bem organizado e com imagens, mas se tiver texto num idioma que não dominamos, não vamos conseguir capturar a mensagem na sua totalidade, apesar de a podermos demonstrar com a imagem. Como Gombrich refere, só vamos reconhecer a imagem de um cavalo se conhecermos este animal previamente. Estamos limitados às representações e conceitos que nos são apresentados ao longo da nossa vida. Quando as pessoas adquiriam informações através de livro e gravuras, aconteceu um exemplo desta limitação humana. Albrecht Dürer (1471-1528), famoso pelas suas obras de xilogravura, cria uma gravura de um rinoceronte sem nunca ter visto o animal, ilustração esta bastante estilizada devido ao facto de ele basear numa descrição escrita, para acompanhar a notícia que este animal exótico tinha sido mostrado numa exibição na Europa (‘DÜRER’S RHINOCEROS’, 2023). O resto da população, que não foi a esta exibição, teve de basear a sua verdade e a aparência deste ani-

3/

Tabela demonstrativa dos componentes básicos de uma composição

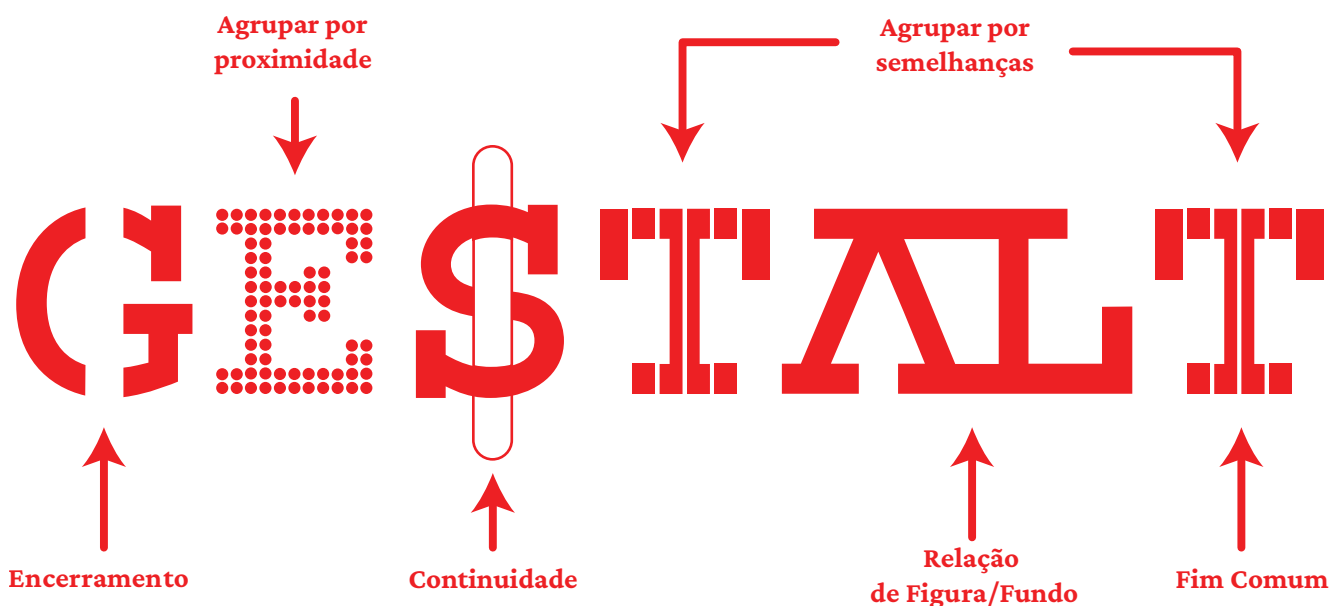
Autoria da Mestranda, inspirado em ilustrações presentes no livro "Primer of Visual Literacy" de Dondis

mal exótico nesta gravura, sendo que algumas ilustrações desse tempo de rinocerontes apresentavam uma armadura semelhante à que Dürer tinha desenhado. Como visto nos cartazes de guerra, é possível manipular a realidade de uma população, selecionando a informação que queremos mostrar. Este exemplo é aqui explicado para reforçar o facto de que as imagens estão assentes no sistema convencional que nos foi dado pela nossa cultura visual, assim como a nossa interpretação. Enquanto a cor dos funerais na cultura ocidental é tradicionalmente o preto, na China utiliza-se o branco. Colocar a paleta cromática sépia numa imagem vai remeter aos tempos antigos e nostalgia porque essa é a nossa realidade e o que associamos a fotografias de anos atrás. Podemos, porém, usar isso a nosso favor, se pensarmos em convencionalismos e clichés, que nos ajudam a tornar a narrativa mais reconhecível, usando elementos comuns desse género ou desse conceito (GOMBRICH, 1960).

Depois de se perceber estas componentes, precisamos de saber como as utilizar. Antes de analisar a abordagem de Dondis, temos de perceber de onde vem a sua interpretação. A psicologia de Gestalt, palavra alemã que significa forma e figura, está na base da Literacia Visual. Tendo sido maioritariamente desenvolvida por Max Wertheimer (1880-1943), Wolfgang Kohler (1887-1967) e Kurt Koffka (1886-1941), podemos ligar a sua origem a Immanuel Kant (1724-1804) (GORDON, 2004). Kant aborda primeiramente o facto de que os humanos conseguem instintivamente compreender o fator espaço e tempo. Exemplo disto é conseguirmos ver um objeto a andar da esquerda para a direita, conseguimos até perceber possivelmente os mecanismos que o fazem andar, mas não conseguimos ver o espaço e tempo como algo, mas sim a sua consequência. Através desta filosofia, foi criado, depois dos estudos de Wertheimer e, posteriormente, Wertheimer, Kohler e Koffka, aquilo que conhecemos atualmente como Psicologia de Gestalt.

É criado um guia que nos ajuda a perceber como o nosso cérebro interpreta as mensagens visuais. Estes princípios ajudam-nos a organizar a informação numa composição de maneira mais consciente.

Agrupar por Similaridades: Temos a tendência de agrupar objetos parecidos, sejam visuais, sejam no mundo real. Podemos agrupar consoante a sua cor, tamanho, forma, etc... (GORDON, 2004).



4 /
 Ilustração de cada um dos conceitos e como são aplicados visualmente
 Autoria da Mestranda, inspirado em ilustrações já existentes

Agrupar por Proximidade: Por outro lado, os objetos em si podem não ter muito em comum em termos individuais, mas como se apresentam perto uns dos outros, são agrupados na nossa mente (GORDON, 2004).

Fim Comum: Objetos que se movam na mesma direção e/ou à mesma distância são visualizados como um conjunto. (GORDON, 2004).

Continuação: Mesmo que esteja interrompido, por exemplo parte esteja escondido por detrás de um objeto ou estiverem sobrepostos, o nosso cérebro interpretar esse objeto como um todo (GORDON, 2004).

Encerramento: Parecido ao princípio referido em cima, difere-se na falta de necessidade de haver dois objetos sobrepostos. Valoriza, no entanto, objetos completos, portanto se algum estiver interrompido ou, por exemplo, o seu contorno for a tracejado, o nosso cérebro preenche os vazios de maneira a visualizar o objeto como um todo (GORDON, 2004).

Figura/Fundo (Figure/Ground): Defende que nós facilmente conseguimos reconhecer uma figura ao nosso redor e o chão onde ela está, sendo uma distinção importante. Traduzindo isso para componentes visuais, a figura costuma ser a componente que se encontra completa e o chão o seu fundo. Ilusões de ótica funcionam com este princípio, quando a figura e o chão podem trocar de lugares, dependendo do qual nos focamos (GORDON, 2004).

Simetria e Ordem: Deriva do facto de procurarmos composições equilibradas e simétricas, dado o facto de vários objetos do nosso dia a dia conterem essa mesma simetria, além de serem mais rápidas de se analisar e com mais eficiência (GORDON, 2004).

Refere-se ainda a Lei de *Pragnanz*, palavra alemã que significa consoção ou sucesso, ou seja, o mínimo possível ou a simplificação da composição. A composição é bastante importante na nossa interpretação da mensagem. Decisões conscientes ao colocar certos elementos ajudam o designer a expressar a sua intenção de maneira melhor (DONDIS, 1973).

¹⁴TL- More simply put: we create a design out of many colors and shapes and textures and tones and relative proportions; we relate these elements interactively; we intend meaning. The result is the composition, the artist's or photographer's or designer intention.

“Simplificando: criamos um design com muitas cores, formas, texturas, tons e proporções relativas; relacionamos esses elementos de forma interativa; pretendemos significado. O resultado é a composição, a intenção do artista ou fotógrafo ou designer” ¹⁴(DONDIS, 1973)

Para alcançar isto, não basta saber que componentes são, mas como esta combinação é feita e como nos ajuda a transmitir a mensagem. O fator psicológico que mais tem impacto na nossa percepção de uma composição é o **equilíbrio**, pois mesmo que inconscientemente, a mente humana percebe quando algo não está equilibrado, e pode causar desagrado ou **stress** ao espectador. Caso não seja a intenção deliberada, pode arruinar a mensagem. Manter um bom equilíbrio passa pelo um eixo horizontal/vertical na composição, em que os elementos estejam centrados e que o peso visual esteja bem distribuído, não obrigatoriamente simétrico (DONDIS, 1973). Por outro lado, stress pode ser alcançado ao afastar os elementos do centro da composição ou ter mais peso e informação visual de um lado do que no outro. Arnheim acrescenta ainda que “nenhum objeto é observado como único ou isolado” (ARNHEIM, 1974), ou seja, analisamos o objeto como ele próprio, o contexto onde está inserido, a escala em que se encontra e o quão destacado se encontra. Nós analisamos estas características como um todo, e esta dinâmica entre componentes pode criar tensão. Esta tensão, a que Arnheim denomina **forças percentuais**, é o que nos permite representar movimento num objeto estático (ARNHEIM, 1974). Elas derivam de conhecimentos adquiridos por aquilo que observamos no mundo ao nosso redor, e transportamos essa informação para a imagem. São forças que existem tanto fisicamente como no plano psicológico.

Outro fator psicológico é denominado de **nivelamento e afinamento** (tradução livre de *leveling* e *sharpening*), que se refere às estruturas e grelhas invisíveis que o nosso olhar coloca numa imagem. Encontramos nivelamento quando os elementos da composição se encontram equilibrados no centro ou ao longo da grelha principal da imagem, que por norma é uma grelha horizontal e vertical, passando pelo meio (DONDIS, 1973). Este método transmite união, reforça a simetria e ajuda a reduzir pontos estruturais (ARNHEIM, 1974). Tiramos o elemento de perto desta grelha e temos afinamento (DONDIS, 1973). Para saber melhor quando utilizar cada um, Koffta descreve afinamento com “um aumento ou exagero” e nivelamento como “enfraquecimento ou diminuição de uma peculiaridade de um padrão”. Temos ainda uma preferência a ler a imagem da esquerda para a direita, de cima para baixo, no caso da cultura ocidental, diretamente relacionado com a maneira como lemos os nossos textos e como os imprimimos. Como consequência desta ação, damos prioridade à informação que se localiza no **canto inferior esquerdo** (DONDIS, 1973).

Percebendo como cada técnica funciona e o que transmitem ajuda o designer a representar a sua intenção mais eficientemente (DONDIS, 1973). Vamos então analisar dinâmicas que podemos encontrar em imagens visuais e o que normalmente elas querem referir.

Contraste & Harmonia: Dondis defende que é o princípio mais relevante, pois permite dramatizar as partes pertencentes do cartaz, ajudando a nossa interpretação do mesmo ao dar esse destaque. Ajuda a criar harmonia, algo que o cérebro humano procura inconscientemente. Também é a fórmula inquestionável de criar uma boa composição. Para criar harmonia, temos de ter em conta a simetria e o equilíbrio. Temos ainda de ter em conta o **contraste no tom**, através do jogo de luz e sombra; **contraste de cor**, usando e percebendo a combinação de cores quentes e cores frias; **contraste de forma**, onde formas regulares e balanceadas são menos chamativas que formas irregulares e imprevisíveis; e **contraste de escala**, maioritariamente usado ou para destacar um objeto, ou colocar o objeto diferente do que estamos habituados a ver no nosso dia a dia, aumentando ou diminuindo a escala drasticamente.

Equilíbrio & Instabilidade: Equilíbrio tem por norma um centro, onde ambas as partes têm o mesmo peso visual, não obrigatória-

mente iguais ou simétricos. Instabilidade passa pela ausência deste mesmo centro e balanço, que acaba por tornar a composição mais provocadora e, conseqüentemente, chamativa.

Simetria e Assimetria: Ambos podem criar equilíbrio, porém de maneiras diferentes. Simetria tem um eixo e ambas as partes são iguais entre si, como um espelho. Esta é a maneira mais eficiente e rápida de obter uma composição que funciona e apelativa. Uma boa assimetria lida com distribuição de pesos a nível visual, o que apesar de tornar o processo de criar uma composição que funcione mais complicado, a variedade de informação torna a composição interessante.

Regular e Irregular: Regular baseia-se de uma maneira uniforme de distribuir os elementos, enquanto irregularidade depende do inesperado, algo possivelmente instável e assimétrico.

Linearidade & Complexidade: Linearidade tenta simplificar a formação de maneira à mensagem visual ser recetível. Complexidade, por outro lado, mesmo que arrisque a integridade da mensagem visual, tenta conter muitos componentes na sua composição.

Unidade e Fragmentação: Quando observamos um bom balanço entre os componentes, interpretando-os como um só, obtemos unidade. Se observamos vários focos de informação, individuais entre si, temos fragmentação.

Economia & Profusão: Linearidade não implica obrigatoriamente poucos componentes, apenas que eles estejam simplificados e compreensíveis. Economia, no entanto, tenta ter o mínimo possível para passar a informação, sem muitos adornos na sua constituição. A partir do momento em que temos detalhes que não seriam necessários para a compreensão da mensagem, temos Profusão.

Subestimação & Exagero: Subestimação tem os mesmos princípios de menos componentes possíveis para interpretar uma mensagem da Economia e Linearidade. Foca-se, no entanto, em ter o máximo de reação do seu público com o menos possível. Neste caso, Subestimação e Exagero não são propriamente conceitos opostos, porque obter uma reação do público com o mí-

nimo possível pode passar por exagerar os poucos componentes da composição. No entanto, neste caso, exagero não se preocupa com o mínimo de informação possível, mas sim com uma desproporção com a realidade, mesmo que a mensagem possa não ser clara para o público.

Previsível & Espontâneo: Previsibilidade depende de dados já adquiridos pelo público, seja por cultura ou repetição, desde que seja algo familiar ao espectador, algo que não o apanhe de surpresa. Espontâneo não segue as normas ou algo pré-definido, provocando mais emoção.

Ativo & Estático: Ativo implica movimento, seja adquirido por qualquer ilusão de ótica, que dá energia à composição. Estático transmite equilíbrio ou algo em repouso.

Subtil & Ousado: Subtil é algo que se decide incorporar na composição, com o risco de passar despercebido, mas sendo, na obstante, uma técnica que enriquece a mensagem da composição. A partir do momento que esse pormenor é bastante visível e dificilmente evitado, consideramos ousado.

Neutro & Enfático: Neutro pode ser interpretado como equilíbrio, onde a composição menos provocadora consegue transmitir a mensagem de maneira mais eficiente. A partir do momento em que um componente se destaca dos restantes, temos uma composição enfática.

Transparente & Opacidade: Podem existir ambas na mesma composição. Transparência permite ao observador ver componentes que, de outra maneira, ficariam escondidos, tornando a composição mais interessante. Pode ainda ser utilizado como presságio de algo, se revelar um pormenor importante para a mensagem visual. Enquanto um revela, opacidade pode ser utilizado tanto para destacar como para esconder.

Consistência & Variação: Consistência aparece quando a composição se apresenta uniforme e constante, não obrigatoriamente simétrica ou equilibrada. Variação torna a composição mais interessante e permite destacar algum elemento desejado.

Normal & Distorção: Normal aparece quando a composição não apresenta nada a que não estamos habituados a observar no nosso dia a dia, algo realista. Distorção mexe com esse realismo, exagerando ou manipulando a imagem de maneira a nos ser pouco familiar, exprimindo dramatismo da sua composição.

Nivelado & Profundidade: Nivelado é observado em planos bidimensionais, com ausência de perspectiva, sendo que a presença dela, seja por planos oblíquos, jogo de cores ou de claro-escuro, já nos dá profundidade.

Singularidade & Justaposição: Singularidade dá-nos individualidade, onde os elementos não interagem entre si. Na justaposição, elementos podem tocar-se, sobrepor-se, transmitindo interação entre os componentes.

Sequência & Aleatório: Sequência é uma ordem que faça sentido conforme o seu contexto, possivelmente baseados em fórmulas que já nos sejam familiares; aleatório, por outro lado, não se baseia em formas e não cria um ritmo visual fácil de acompanhar.

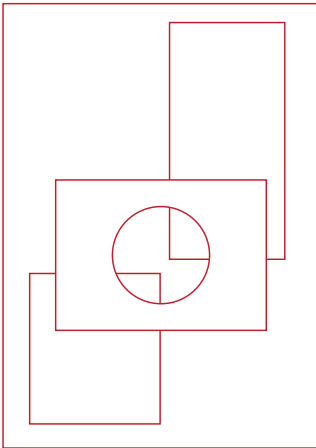
Nitidez & Difusão: Nitidez ajuda a criar foco e a enfatizar algo, além de nos permitir ver pormenores na composição e a compreendê-la melhor. Difusão torna estes mesmos pormenores mais dispersos, sem limite lineares, que se perdem com o fundo e entre si.

Repetição & Periodicidade: Repetição implica uma sequência não interrompida que uniformiza a mensagem visual. Periodicidade provoca uma desconexão entre os componentes, provocando que estes mesmos elementos sejam individuais entre si. Periodicidade permite, no entanto, focar num elemento individual.

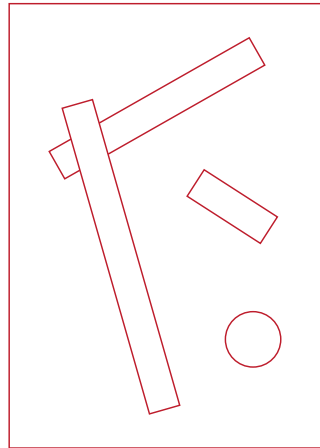
5/

Ilustrações de cada uma das combinações visuais explicadas neste capítulo

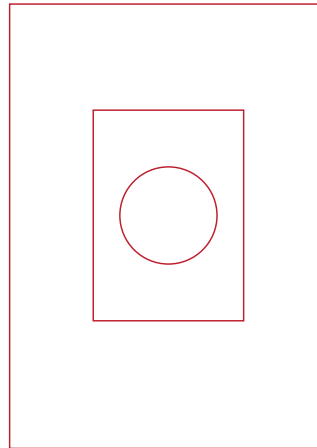
Autoria da Mestranda, inspirado em ilustrações presentes no livro "Primer of Visual Literacy" de Dondis



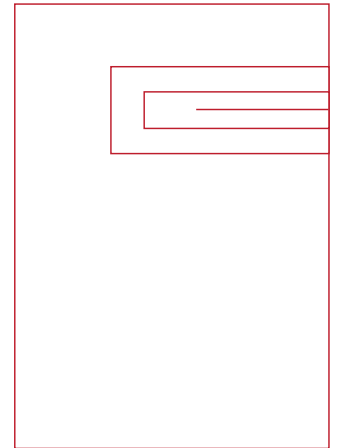
Equilíbrio



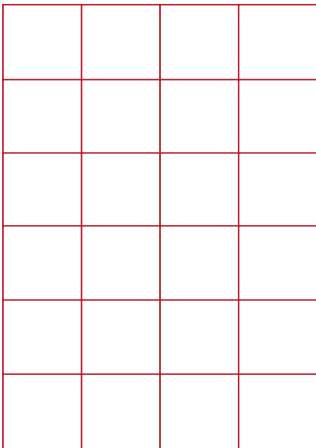
Instabilidade



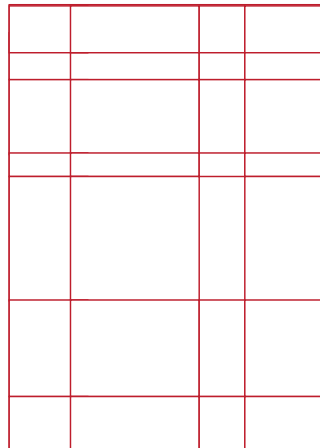
Simetria



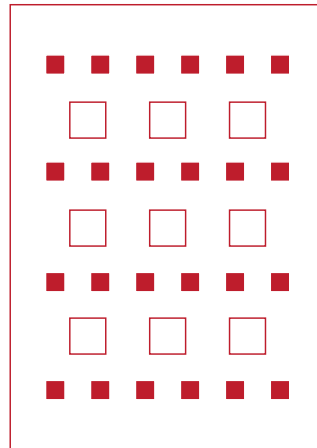
Assimetria



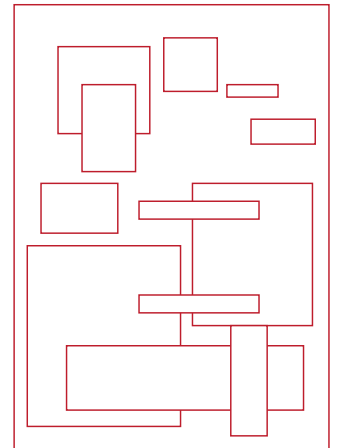
Regular



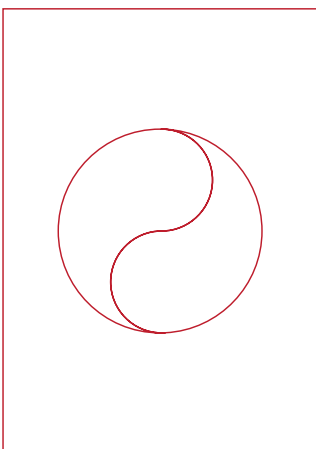
Irregular



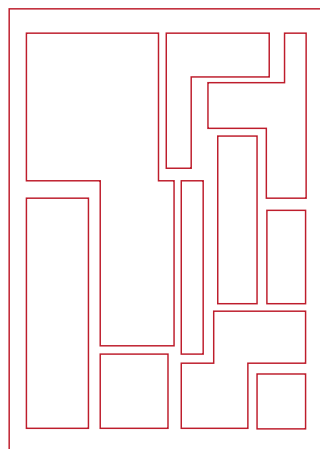
Linearidade



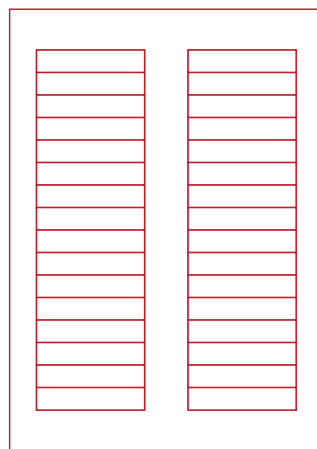
Complexidade



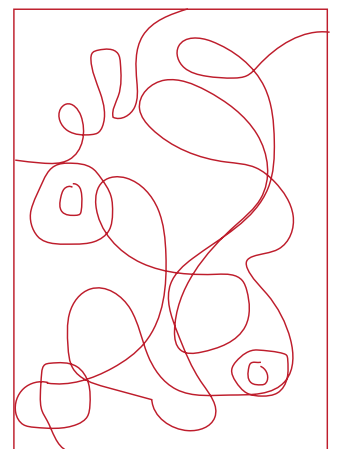
Unidade



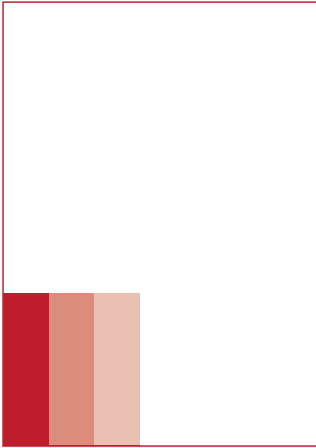
Fragmentação



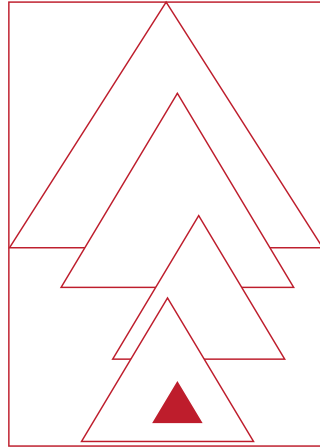
Economia



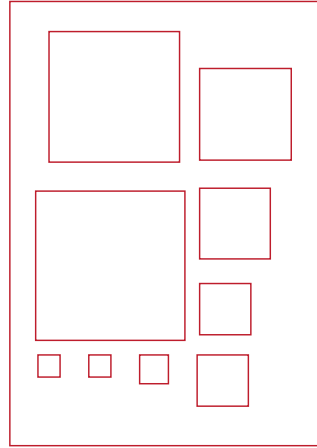
Profusão



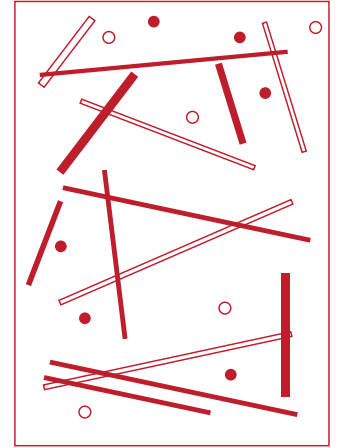
Substimação



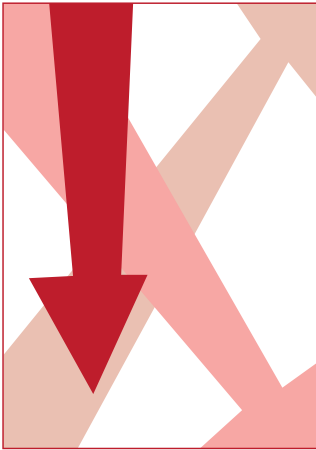
Exagero



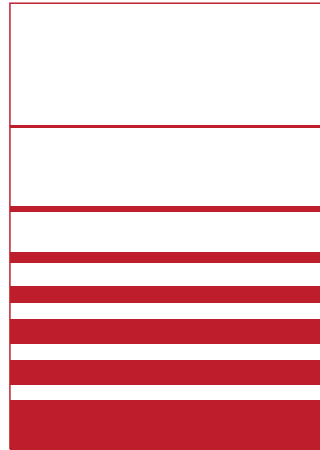
Previsível



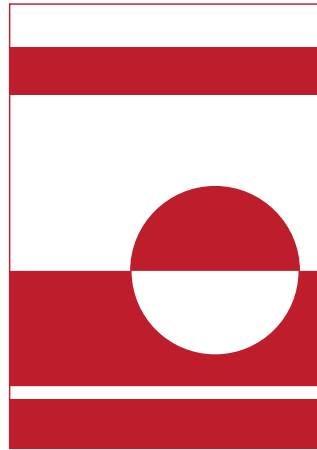
Espontâneo



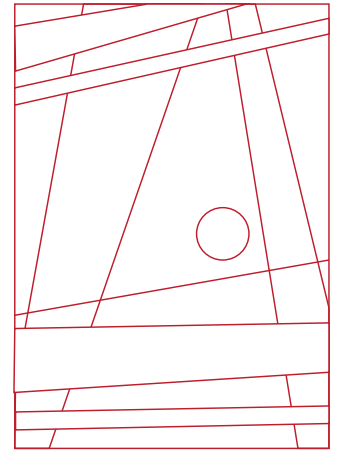
Ativo



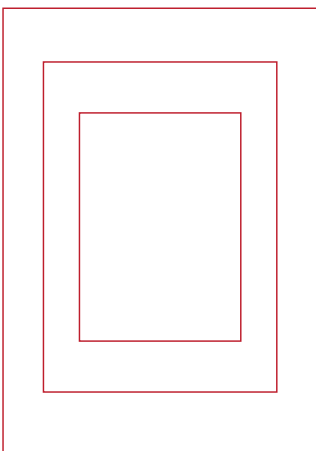
Estático



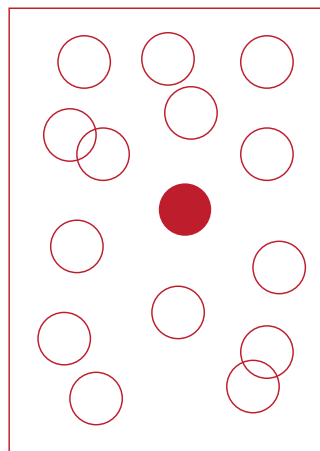
Subtil



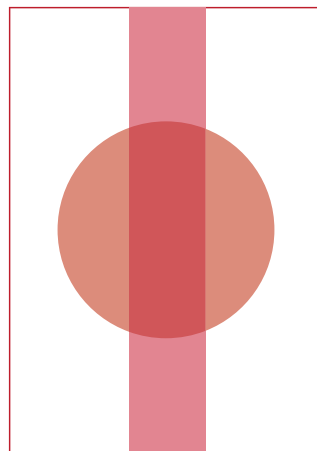
Ousado



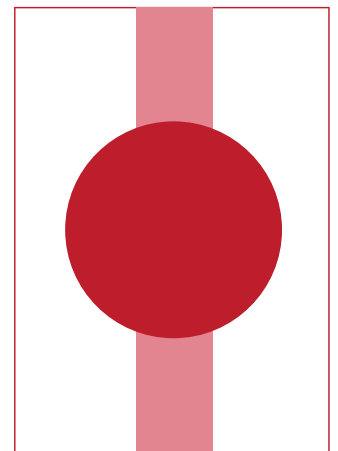
Neutro



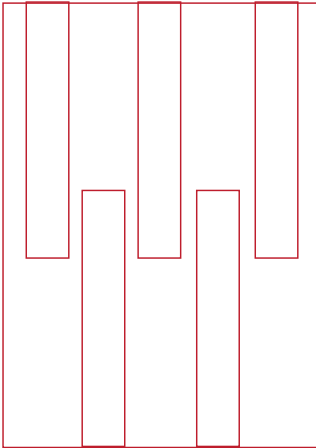
Enfático



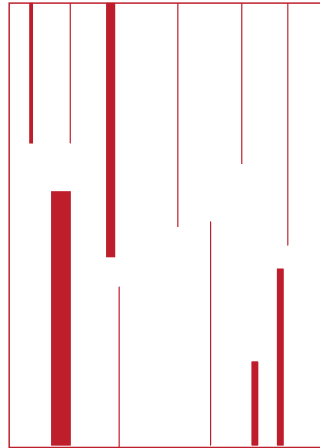
Transparência



Opacidade



Consistência



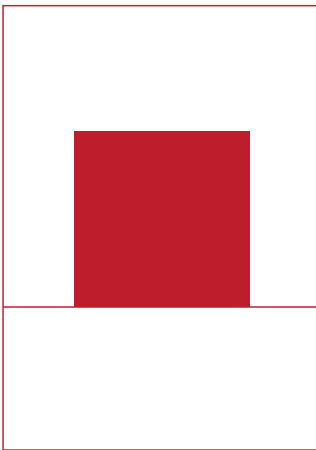
Variação



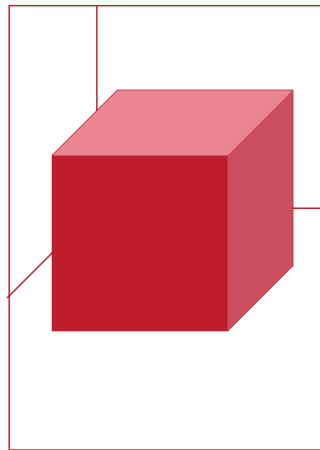
Normal



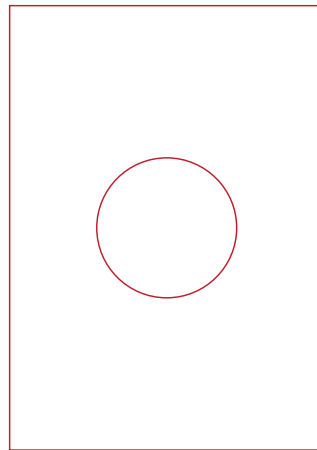
Distorção



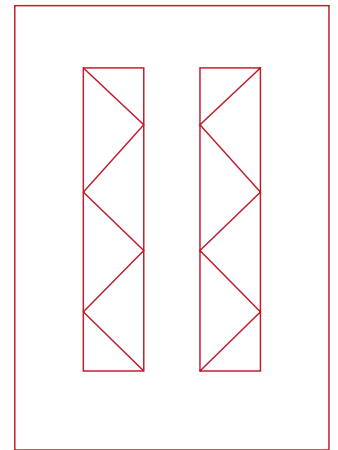
Nivelado



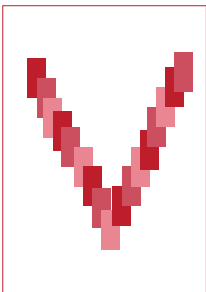
Profundidade



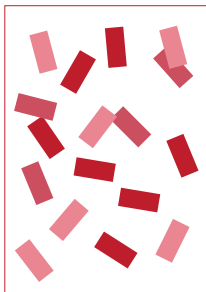
Singularidade



Justaposição



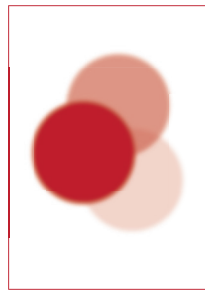
Sequência



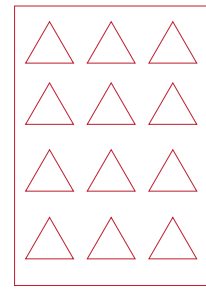
Aleatório



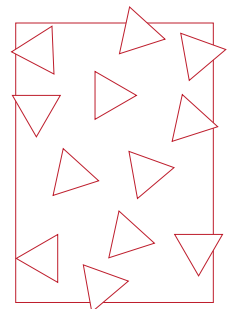
Nitidez



Difusão



Repetição



Episodicidade

3.2 Semiótica

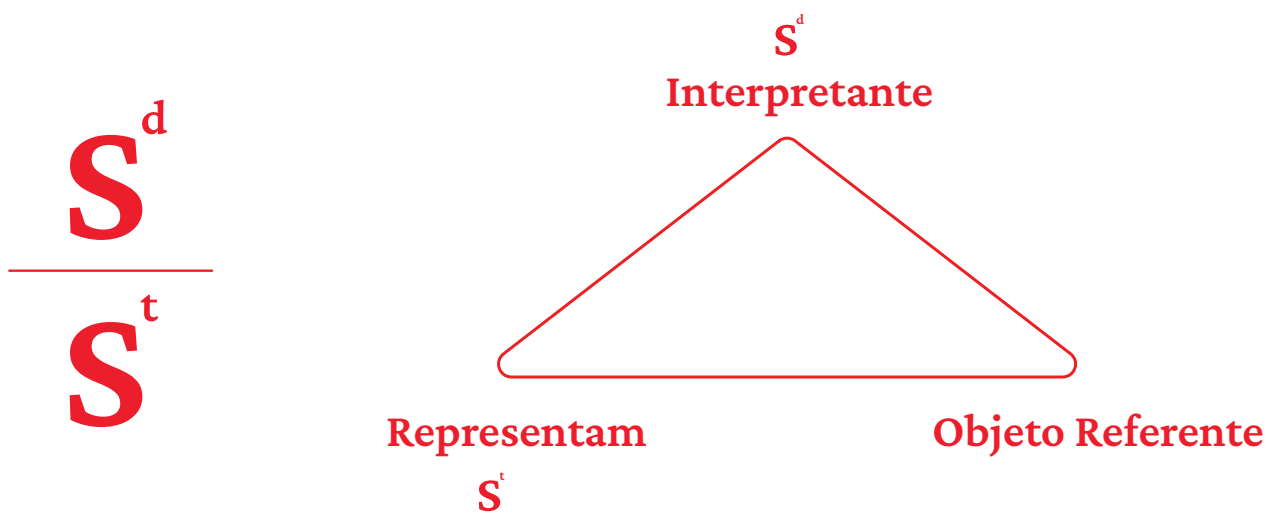
Primeiro que tudo, existem uma distinção importante a fazer-se antes de aprofundar este capítulo. Existem duas correntes: Semiologia e Semiótica. Semiologia foca-se no estudo dos signos que podem ou não ter natureza humana, enquanto que a semiótica deriva da linguística, sendo que os signos derivam de contextos linguísticos e culturais.

David Crow, no seu livro “*Visible Signs*”, argumenta que existem 3 perspetivas que podemos ter quando estamos a lidar com Semiótica, sendo elas os símbolos, a maneira como os organizamos em sistemas e ainda o contexto em que estão inseridos. Numa primeira abordagem ao assunto, Saussure aborda Semiótica da perspetiva linguística. Este defende que ao reconhecermos a origem da palavra leva-nos à maneira de como o seu significado é posteriormente formado (CROW, 2010). Esta abordagem deve-se ao facto de Saussure ser ele próprio um Linguista. Martine Joly completa esta perspetiva, reforçando que Saussure primeiro abordou estes fonemas isoladamente, separados do seu significado, e só depois analisá-lo como um todo, ou aquilo que na semiótica se designa de signos (JOLY, 1994).

Com isto em mente, a distinção que ele faz desde o início é perceber a diferença e a relação entre os termos “**Significante**”, a palavra em si ou o som que ela imite, e “**Significado**”, aquilo que a palavra representa. Neste sentido, a palavra “flor” seria o significante, e a flor em si, no mundo real, é o significado. No entanto, podemos considerar esta relação arbitrária, pois o mesmo significado pode ter vários significantes, e vice-versa. O melhor exemplo disto pode ser visto na diferença de idiomas, em que várias palavras de idiomas diferentes representam o mesmo objeto. Existem 2 expectativas a esta regra, como no caso das onomatopéias, que por representarem o som em si, conseguem ser reconhecidas, independente do idioma, e no caso em que a palavra é constituída por duas palavras, ou seja, individualmente cada uma tem o seu próprio significado, mas juntas formam outro, como no caso de guarda-chuva. No caso primeira exceção, o significado pode ser transversal a vários idiomas, contrastando com a segunda, o significado não é transferido (a palavra guarda-chuva em inglês é *Umbrella*, não *Keep-Rain*) (CROW, 2010).

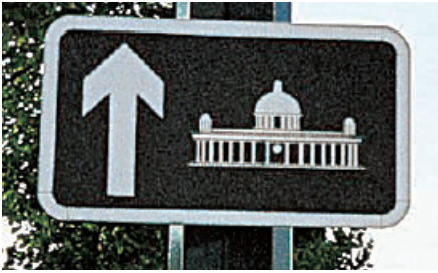
Charles Peirce, por outro lado, em vez de se focar na componente linguística do significado, dedica-se a perceber o significado do mundo à nos-

sa volta. Pierce explica a sua interpretação como um modelo triangular, onde dois componentes são parecidos ao significante e significado de Saussure, sendo que o significado se torna em signo, significante torna-se em interpretador, e incluindo ainda o terceiro componente, o objeto. A existência do interpretador é bastante importante na abordagem de Pierce, porque permite que existam diferentes interpretações do objeto consoante a sua cultura e a sua experiência de vida, fatores que não têm a ver diretamente com o signo, mas que afetam a percepção que a pessoa tem dele, pois provoca uma resposta emocional (CROW, 2010).



6/
 Diagrama de Saussure e Diagrama de Pierce
 respectivamente
 Autoria da Mestranda, inspirado em
 ilustrações já existentes

Signos representam outras coisas, o que implica que representa algo que está ausente. Assumir esta estrutura triangular como um fator comum entre os signos não indica que estes signos sejam idênticos, pois um signo pode ser uma palavra, uma fotografia, uma ilustração, entre muitos outros. Como maneira de ajudar a definir melhor estes signos e a sua relação com o referente, Pierce cria uma categorização dividida em 3 componentes: consideramos **Ícone** se apresenta semelhanças concretas do seu referente, como se pode encontrar em fotografias, imagens de síntese ou outros elementos em que a representação do objeto seja fiel à realidade; **Indício** é quando existe uma relação mais casual mas direta entre referente e signo e que implica uma dedução ao que a imagem representa, “como a palidez para a fadiga, fumo para o fogo, a nuvem para a chuva” (JOLY, 1994), ou seja, deduções tendo em conta conexões previamente estabelecidas; e por último, **Símbolo**, presente quando a relação entre o signo e o referente é uma convenção previamente estabelecida, como



50 |
Sinal com monumento representado, com uma imagem de tal

Exemplo de Ícone

Fonte: "Visible Signs" por David Crow

51 |
Sinal com figura de uma árvore a arder

Exemplo de Indício

Fonte: "Visible Signs" por David Crow

52 |
Sinal com cruz vermelha, símbolo estabelecido estar associado á mesma

Exemplo de Símbolo

Fonte: "Visible Signs" por David Crow

pombas representarem paz ou o próprio alfabeto, que em si não têm uma conexão de causa-efeito (diferente da conexão fumo-fogo) mas é aprendida. Saussure também cria a sua própria categorização, sendo ela **icónica**, onde os signos apresentam semelhanças àquilo que representam e **arbitrária**, onde a relação entre o significado e o significante é arbitrário e resulta de conexões pré-estabelecidas dentro da linguagem e da nossa cultura. Para o efeito desta tese, a abordagem favorecida será a de Pierce, apesar de as conseguirmos utilizar simultaneamente (CROW, 2010).

Definindo a sua tipologia, Pierce aprofunda mais e cria a sua classificação dentro da categoria de Ícone: consideramos **imagem** quando apresenta uma analogia qualitativa entre significante e referente, como no caso de desenhos ou fotografias em que apresentam as características do referente como cor, forma e proporção, desde que permita efetuar o seu reconhecimento. O **diagrama** representa uma analogia racional, em que mesmo que não seja uma representação direta do ícone, por exemplo organogramas da sociedade, consegue-se interpretar o significado dele; por último podemos encontrar uma **metáfora** que tem presente um paralelismo qualitativo (JOLY, 1994).

Tendo em conta a categorização de Peirce, este ainda aprofundou mais a análise ao identificar 3 níveis em que nós adquirimos a informação dos símbolos: primeiro, aquilo que reconhecemos à primeira vista, adquirimos uma sensação do que estamos a ver. Crow explica que “sentirmo-nos tristes pode ser dito numa função de primeiro nível”. Seguidamente, adquirimos os factos, as características físicas do que estamos a observar, sem mais nenhuma sensação, e só no terceiro nível é que chegamos à interpretação mental do signo e cria a relação entre o nível um e o nível dois. Este último nível apresenta semióse, que Pierce descreve como a “transferência de significado”, ou seja, é a componente ativa de analisar um signo. Relembrando que o interpretador está dependente do seu passado, cultura e experiências de vida, o significado que retira do signo pode variar bastante, porque depende da interpretação de cada um. Na América, Pierce aborda a leitura de signos como constituinte de um processo criativo, enquanto Roland Barthes, na Europa, aborda esta questão inspirado em Saussure (CROW, 2010).

Roland Barthes acredita que a interpretação de signos vai muito além de analisar a sua origem linguística ou a sua representação. Este reconhece também a importância que o leitor tem na interpretação de um signo,

e descreve como haver dois níveis de interpretação: Denotação e Conotação. **Denotação** é descrito como a realidade física do objeto, ou, em outras palavras, “ A fotografia de uma criança representa uma criança” (CROW, 2010). Isto porque, independentemente de quem tira a fotografia ou de como a tiram, a criança será sempre a criança, sendo isto o primeiro nível de significado para Barthes. No entanto, devido a contextos que vimos anteriormente, sabemos que componentes como luz e enquadramento conseguem mudar a percepção que temos desta mesma fotografia, como, por exemplo, se aparecer em sépia vamos ser inconscientemente remetidos para nostalgia ou, se a cara estiver aproximada, vamos estar mais atentos às emoções que esta representa. São pormenores como estes que nos levam ao segundo nível de significado, denominado **conotação**. Dentro da conotação, existem intenções que são mais perceptíveis do que outros. Isto depende o quão habituado e exposto ao a estas convenções o observador está. Estas convenções vão variar de cultura para cultura (BARTHES, 1964). David Crow dá exemplos como o uso de desfoque nos remete para algo sentimental, e o uso de camera lenta não indica que a ação está a acontecer lentamente, mas sim ajuda-nos a apreciar a ação melhor. Por outro lado, estas convenções podem ser muito ou pouco “motivadas”, ou seja, o quão bem representam o significante representa o seu significado. Muito motivadas é quando representam bastante bem, como fotografias, enquanto que uma ilustração pode ser considerada pouco motivada.

Barthes analisou ainda a relação que a imagem poderia ter com o seu texto, tendo em conta convenções utilizadas na publicidade, mais especificamente baseado nos princípios de publicidade de Frank Jenkins, que afirma que a publicidade deve despertar o interesse do seu observador, sendo que quem escreve a frase que vai estar presente na imagem se deve colocar da perspectiva do observador e perguntar-se o que lhe iria chamar à atenção, tendo em conta a proposta; que a publicidade tem de ser precisa no que diz e de maneira rápida, o que implica ainda que a publicidade seja dita no menor número de palavras possíveis. Com isto em mente, Barthes cria três categorias do que podemos encontrar na imagem: **Mensagem Linguística** é o texto em si, apresentado em forma de slogan ou legenda; **Mensagem Icónica Codificada** quando se trata da mensagem simbólica que a imagem tenta transmitir ou, em outras palavras, a conotação retirada; e por último **Mensagem Icónica Descodificada**, que funciona como a denotação em que não existe interpretação, e simplesmente é o que o observador consegue observar. Barthes argumenta ainda que, apesar de se conseguir separar a Mensagem linguística das

outras duas, não conseguimos separar a Mensagem Icónica Codificada a Descodificada não podem ser separadas uma da outra, pelo facto de o observador a ver ao mesmo tempo (CROW, 2010).

Num último plano, existe uma intriga entre a interpretação que o observador tem da imagem contra as verdadeiras intenções do autor. Por um lado, a imagem tem de ser perceptível ao seu público e a análise que vai ser feita nesta tese vai basear-se em convenções e interpretações em termos de composição e dos seus componentes, que idealmente deveriam ser as mais universais possíveis. Não deveremos, no entanto, confundir percepção com interpretação, pois reconhecer alguns signos dentro da imagem não nos leva automaticamente a perceber a mensagem como um todo (JOLY, 1994). Existe um medo frequente de deformar as intenções do autor ao executar estas interpretações, que levanta problemas na própria análise das imagens.

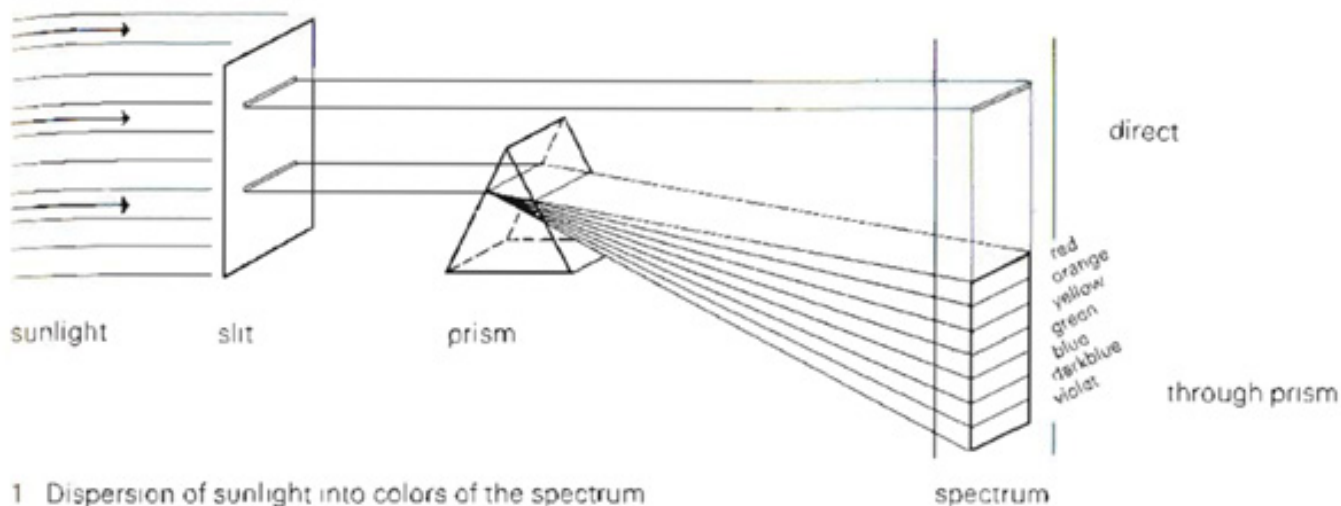
Face a isto, temos de estar conscientes que nem o próprio autor da imagem vai ter o controlo absoluto do significado de uma imagem, porque, como já foi referido acima, o significado de cada imagem depende da sua interpretação, e cada interpretação varia de pessoa para pessoa, consoante a sua própria cultura e experiências de vida. Mesmo estudando o contexto histórico em que a imagem foi criada, nada pode garantir as verdadeiras intenções do autor da imagem. No entanto, Joly defende que não devemos ter medo de interpretar uma imagem, pois se tivermos sempre esse medo de não ir de encontro com as intenções que o autor pretendia, nada é interpretado. Deve-se criar parâmetros e limites na nossa análise, conforme o que pretendemos retirar dessa análise (JOLY, 1994).

3.3 Teoria da Cor:

¹⁵TL-Color is life, for a world without colors appears to us as dead

“Cor é vida, um mundo sem cor é um mundo morto” ¹⁵ (ITTEN, 1970, PAG.8)

Aquilo que nós vemos como cor é, na verdade, feixes de luz que são percebidos pela retina do nosso olho, e a cor que atribuímos aos objetos é, na verdade, a frequência da onda que este reflete, sendo que absorve todas as outras cores. Sentimos este efeito quando ficarmos com calor mais facilmente se vestirmos cores escuras, pois absorve todos os feixes de luz, enquanto o branco repele. Isto foi descoberto em 1676 por Isaac Newton (1643-1727), depois de uma experiência que o próprio fez com um prisma de cristal, que permitiu as cores serem refracionadas e



1 Dispersion of sunlight into colors of the spectrum

53 |

Dispersão da luz solar em cores do espectro

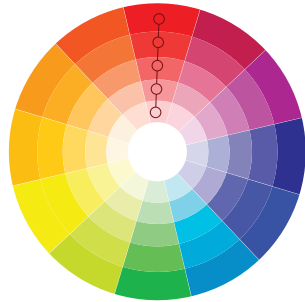
Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

divididas, revelando o seu espectro de cor. Depois disto, foi ainda apurado que cada cor resulta de feixes de luz com frequências específicas, sendo que o olho humano só consegue perceber aquelas que se encontram entre os 400 e os 700 milimícrons (ITTEN, 1970).

Existe uma relação entre as cores e o lado psicológico que delas recebemos. Tanto para artistas como para designers gráficos, é importante saber como trabalhar as cores, perceber aquelas que geralmente ficam harmoniosas juntas e quais aquelas que são mais contrastantes. No seu Livro "*Color Theory*", Edith Anderson Feisner refere o facto de precisarmos de uma fonte de luz, um objeto e de um observador para apreciar cor. Isto implica que a experiência que temos com a cor vai depender de utilizador para utilizador. Para além disso, a qualidade da luz também vai influenciar a percepção que temos da mesma cor. Feisner cria três separações das cores que vemos no nosso dia a dia: **Cor Local**, ou a cor na sua forma mais pura, nas melhores condições de luz e no seu esplendor, **Cor Optical**, que é essa mesma cor em condições não tão favoráveis, como por exemplo uma casa durante uma tempestade ou chuva; e por último **Cor Arbitrária**, onde entra a componente psicológica que permite a cada artista despegar-se das cores naturais de um objeto com o objetivo de criar um ambiente ou exprimir uma emoção de maneira mais acentuada, como alterar a cor do céu para verde, se assim o contexto o pedir (FEISNER & REED, 2013).

Monocromático



Cores complementares



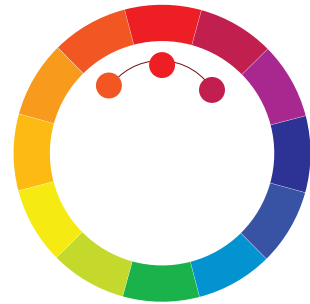
Triades
Versão de Triângulo Equilátero



Triades
Versão de Triângulo Isósceles



Análogo



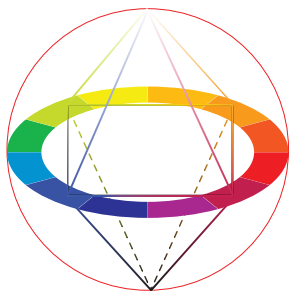
Tétrades
Versão de Quadrado



Tétrades
Versão de Retângulo



Hexads
Primeira vertente



Hexads
Segunda vertente



Hexads
Terceira vertente



A maneira que nós temos de obter as diversas cores é através da mistura de pigmentos. Nestes pigmentos, temos aqueles conhecido como as cores primárias, sendo elas o vermelho, o amarelo e o azul, cores estas que não se conseguem obter através da mistura de outros pigmentos. Misturando duas cores primárias, temos aquilo a que chamamos cores secundárias, como é o caso do laranja (amarelo+vermelho), verde (amarelo+azul) e do violeta (azul+vermelho). Misturando uma cor primária com uma secundária, temos terciárias (FEISNER & REED, 2013).

Se tentarmos avaliar quais combinações de cores, voltamos a cair no campo subjetivo, mas pode-se reparar na tendência de categorizar uma “combinação harmoniosa” a junção de cores parecidas ou cores diferentes com saturações iguais, desde que não remeta para um contraste forte. Outra interpretação é que as cores são harmoniosas se o resultado da sua mistura for branco, em termos de feixes de luz, e outra ainda é a que a combinação das cores é harmoniosa se a sua junção resultar num cinzento neutro. Numa tentativa de ajudar os artistas e designer, foi criado esquemas que se pode utilizar como referência:

Monocromático: Cores que derivem da mesma tonalidade, que apenas variem em saturação e/ou luminosidade

Díades ou Cores complementares: Cria-se um esquema diretamente de duas cores complementares, ou seja, vermelho-verde, azul-laranja e amarelo-violeta são exemplos desta modalidade

Triades: Cores que, na roda das cores, estejam em 3 pontos opostos ao colocar um triângulo equilátero, para uma composição mais harmoniosa, ou um triângulo isósceles, para variação, porque torna-se numa cor conjugada com as adjacentes da sua complementar. Exemplos de combinação são amarelo-azul-vermelho para o equilátero, e vermelho, “verde-amarelo” e “azul-verde” para as isósceles

Tétrades: Semelhante às tríades, consegue-se obter por colocar num esquema as cores que estiveram nos 4 cantos opostos de um quadrado ou de um retângulo. No caso do quadrado, o esquema é constituído por 2 pares de cores complementares, como é o caso de amarelo-violeta-“azul-verde”-“vermelho-laranja”. Johannes considera que a combinação do retângulo também é a combinação de dois pares de cores complementares, como “amarelo-verde”-“azul-violeta”-“ver-

melho-violeta”-“amarelo-laranja”. Tétrades também podem ser obtidas ao usar um trapézio

Análogo: A combinação de uma cor principal e das suas adjacentes, como seria o caso de vermelho-“vermelho-violeta”-“vermelho-laranja”



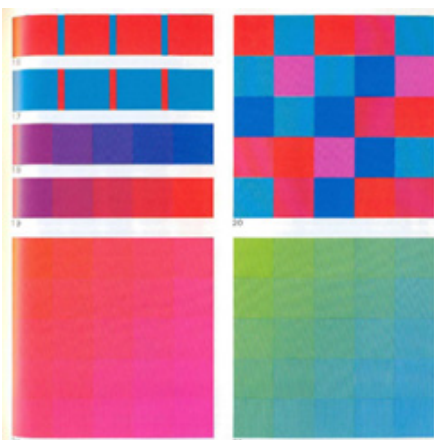
Hexads: Vários autores visionam estas combinações de maneira diferente. Uma vertente é com cores puras, e as suas possíveis combinações com branco e preto. Outros referem que é a junção de 3 pares de cores complementares, daí o nome derivado de hexágono, e outros indicam que é a combinação de 8 cores.

Por outro lado, existem vários tipos de contraste que podemos alcançar com as cores. Não confundir com os contrastes estudados no capítulo de Literacia visual, porque esses pretendem destacar um objeto, enquanto que estes, apesar de poderem destacar um objeto, são o resultado de junção de cores.



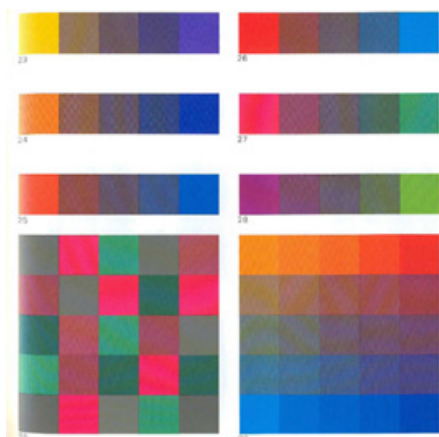
Contraste de tonalidade: O exemplo óbvio para esta categoria são as cores primárias, bastante contrastantes entre si, apesar da combinação de laranja, verde e violeta pertencerem a esta categoria. Este tipo de contraste dá-se entre as cores mais puras e na sua maior intensidade. Se o conjunto incluir uma cor primária, mais contraste fica. Se o conjunto tiver branco ou preto, as cores primárias ficam ainda mais destacadas.

Contraste de Claro Escuro: Remetendo aquilo que já estamos habituados a ver no nosso quotidiano, com o dia e a noite, a combinação mais óbvia desta categoria é o preto e o branco, sendo que entre si têm um gradiente vasto de cinzentos. Esta técnica é o que nos permite perceber dimensão, por criarem a profundidade e o efeito que a luz tem sobre os objetos (ITTEN, 1970).

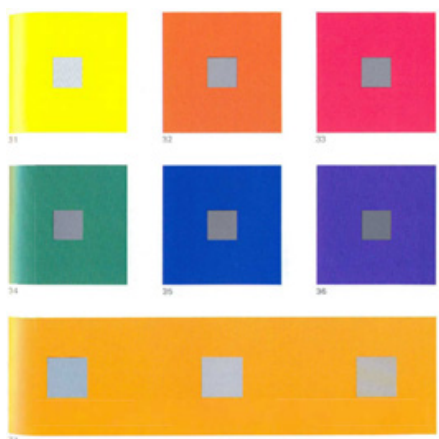


Contraste de Quente- Frio: Consideramos cores quentes o vermelho, amarelo e laranja, enquanto cores frias são o azul, o verde e o violeta. A razão por detrás desta separação pode variar de autor para autor, alguns acreditando que é algo meramente psicológico, outros acreditam que as cores realmente tornam um espaço mais quente ou frio. No entanto, a maioria concorda que as “cores quentes” são mais vibrantes, enquanto as “frias” são mais discretas. Johannes defende que, da mesma forma que preto e branco são os contrastes de claro-

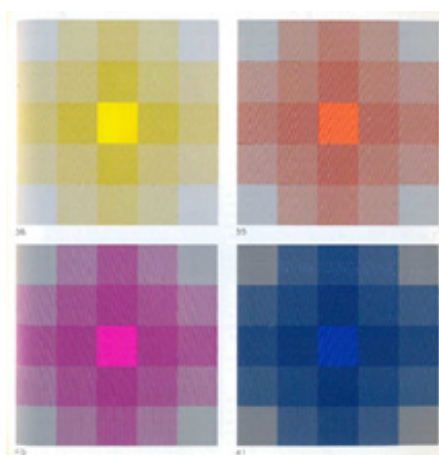
-escuro, azul-verde e vermelho-laranja representam sempre o frio-quente. No entanto, todas as cores intermediárias podem representar outra da normalmente atribuída, dependendo a que cores estão conjugada (ITTEN, 1970). Este tipo de contraste é também beneficiado quando queremos criar profundidade, pois objetos à distância parecem sempre mais azuis, devido à camada de ar, enquanto que cores quentes vão sempre parecer mais perto.



Cores Complementares: A definição de cores complementares é se a sua junção resultar em cinzento, como é o caso de amarelo-violeta, azul-laranja e vermelho-verde. Este tipo de cores contrastam e criam uma combinação estranha, mas chamativa, sendo que Johannes refere que este tipo de combinações tem tendência a criar composições estáticas, sem muito profundidade. Amarelo e violeta representam não só o contraste de cores complementares, como também de claro-escuro; vermelho-laranja e azul-verde também representam contrastes do quente-frio (ITTEN, 1970).

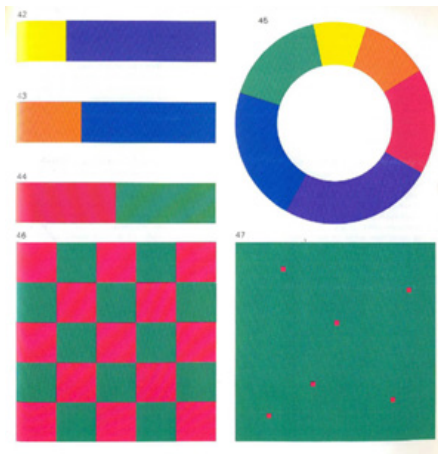


Contraste Simultâneas: Isto deriva do facto do nosso olho procurar as cores complementares inconscientemente, mesmo que esta não esteja presente. Para perceber bem este contraste, podemos olhar para a imagem. Apesar de todos os cinzentos serem iguais, nós percebemos como cores diferentes, devido à influência da cor que o rodeia. No segmento laranja com quadrados cinzentos, estes já variam entre si ligeiramente em cor, sendo que o primeiro é ligeiramente azul, o segundo é neutro e o terceiro está misturado com laranja. Este efeito não acontece só com o cinzento, mas também com duas cores que não sejam complementares, pois em ambas vamos procurar a sua complementar, e ambas as cores vão ficar influenciadas por esse efeito. Isto resulta em cores parecerem ficar menos saturadas uma ao pé da outra, ou a mesma cor parecer diferente em vários contextos que tenham a mesma iluminação, mas cores adjacentes diferentes (ITTEN, 1970).



Contraste por Saturação: Sendo que saturação se relaciona com a pureza da cor, este contraste refere-se à diferença entre cores puras e as suas variações misturadas com cinzento, branco ou preto ou com a sua cor complementar (ITTEN, 1970).

Contraste por Extensão: Esta categoria refere-se ao tamanho da mancha de cor dessa cor, sendo que aquela que aparecer em mais quantia,



54 |
Contraste por tonalidade
Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

55 |
Contraste de Claro-Escuro
Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

56 |
Contraste de Quente-Frio
Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

57 |
Cores Complementares
Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

58 |
Cores Simultâneas
Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

59 |
Contraste por Saturação
Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

60 |
Contraste por Extensão
Itten Johannes

Fonte: "The elements of color" por Itten Johannes

por norma é a mais destacada. Este tipo de contraste é tão importante quando a escolha de cores, porque elas até podem funcionar entre si, mas se a composição tiver desproporcionada, pode estragar a composição, caso não seja esse o objetivo deliberado (ITTEN, 1970).

Agora, referindo a parte subjetiva, pelas cores estarem atribuídas a coisas que costumamos ver no nosso dia a dia, o nosso cérebro associa cores a emoções, o que vai sempre variar de cultura para cultura. Enquanto os países ocidentais associam a cor preto com celebrações fúnebres, países como a China associam ao branco, e de maneira parecida, enquanto as noivas de vários países vestem branco, a China veste vermelho. Eva Heller conduziu um estudo com aproximadamente " 2 mil homens e mulheres com idades entre os 14 e os 92 anos na Alemanha" (HELLER, 2014, PAG.10), tentando abranger várias profissões de vários estatutos. Apesar de este estudo resultar na opinião sobre as cores de um país, os resultados que ela obtém conseguem ser cruzados com outros livros que mencionam a psicologia das cores. Heller tenta ainda dar significado ao porquê de atribuímos certas emoções a cada cor. Deste modo, foi elaborada uma tabela que resume o seu trabalho, que ajuda a perceber esta questão psicológica por detrás de cada cor, disponível no **Apêndice C**. Ainda assim, é sempre importante lembrar que este é o significado das cores individualmente, pois estes significados podem mudar drasticamente quando associados com outras cores, como por exemplo o preto, que por norma transforma o possível significado positivo das cores em negativo (HELLER, 2014).

3.4 Psicologia

3.4.1. DISCUSSÃO SOBRE ESTÉTICA E BELEZA

Durante este enquadramento teórico, já foi muitas vezes referido que tudo é subjetivo, e que depende de vários fatores como a cultura da pessoa, as suas experiências de vida ou até em termos de personalidade, mas o que é que isso realmente implica? Se tudo é subjetivo, porquê dar ao trabalho de ripostar o gosto dos outros? Se tudo é subjetivo, porque é que alguns objetos são considerados obras de arte e outros não? Tudo é subjetivo, mas objetivamente existem objetos que são universalmente mais adorados que outros. Agora, se isto é uma qualidade do objeto ou se nos é impingido pela sociedade, é relativo.

Platão, já na sua época, percebia que a Beleza que encontramos num objeto vai depender da nossa interação com ele, ou seja, a nossa comunicação com ele. No entanto, Platão ligava a arte com ética e política, pelo qual foi criticado, apesar de não podermos retirar completamente um objeto do seu contexto histórico (RODRIGUES, 2020). Saber apreciar uma obra é algo que associamos mais instintivamente a arte, apesar de conseguirmos perfeitamente apreciar uma peça de design. Gordon Graham (1955-), no seu livro “*Philosophy of the Arts*”, focado mais na componente de apreciar arte, argumenta que o que faz arte valiosa é a sua capacidade de dar prazer e divertimento a quem a aprecia. Filósofos como David Hume (1711-1776) argumentam que o valor da arte vem não só do prazer e divertimento, como com a concordância geral de que aquele objeto de arte é bom, e ainda os nossos sentimentos perante o objeto. Por causa disto, Hume defende que estética é completamente subjetiva, daí não podermos chamar a nenhuma preferência ter mau gosto, pois podem apenas diferir da nossa.

¹⁶ TL- “Judgements” about good and bad in art, according to Hume, are not really judgments at all ‘because sentiment has a reference to nothing beyond itself, and is always real, wherever a man is conscious of it (Hume 1963:238). In other words, if I like a thing, I like it, irrespective of any characteristic it possesses.

“Os “juízos” sobre o bom e o mau na arte, segundo Hume, não são de facto juízos de todo “porque o sentimento não tem referência a nada para além dele próprio e é sempre real, onde quer que um homem tenha consciência dele (Hume 1963:238). Por outras palavras, se gosto de uma coisa, gosto dela, independentemente de qualquer característica que possua” ¹⁶ (GRAHAM, 2005, PAG 4)

No entanto, na sequência desta posição que Hume adquire, Graham argumenta que Hume não é muito coerente, pois Hume reconhece que o artista consegue, no seu trabalho, transmitir emoções intencionalmente. Independente destes factos, Hume acredita que só o tempo dirá que objetos são verdadeiramente esteticamente agradáveis. Até porque o conceito de beleza difere de individuo a individuo, cultura para cultura, e é mudada com o passar do tempo (GRAHAM, 2005).

Voltando atrás, os dois parâmetros que consideram um objeto de arte bom são os de prazer e divertimento. O conceito de prazer está associado à felicidade e pode ser considerado a emoção oposta de dor. No entanto, existem momentos que podemos sentir prazer da dor, seja este prazer relacionado com a adrenalina, seja relacionado com empatizar com uma história triste que nos provoca emoções negativas. Hitchcock refere que medo faz parte da nossa experiência enquanto humanos, e que pode nos ajudar a aproveitar melhor certas partes da nossa vida.

¹⁷ TL- "I was discussing this point with an old friend not long ago. "Fear" he said "is the least pleasant of all emotions. I experienced it when I was a boy, and again during both wars. I never want my children to experience it" (...) "Oh I said "What a dreadful prospect!" My friend looked at me quizzically." I mean it" I went On. "The boys will never be able to ride a roller coaster, or climb a mountain, or take a midnight stroll through a graveyard. And when they're older" — my friends is a champion motorboat racer — "there'll be no speedboating for them" (...) "Can you honestly tell me that the sensation you get you cut close to a pylon, or rough water, with a boat riding close on one side and another skidding across in front of you, is anything but fear? Can you deny that a day on the water without fear, without that prickly sensation as the short hairs on your neck rise, would be an utter dead failure?"

"Há pouco tempo, estava a discutir este ponto com um velho amigo. "O medo", disse ele, "é a menos agradável de todas as emoções. Experimentei-o quando era miúdo e, mais uma vez, durante as duas guerras. Nunca quero que os meus filhos o experimentem"(...) "Oh", disse eu, "que perspectiva terrível!" O meu amigo olhou para mim com ar de espanto. "Estou a falar a sério", continuo. "Os rapazes nunca poderão andar numa montanha-russa, nem subir a uma montanha, nem dar um passeio à meia-noite por um cemitério. E quando forem mais velhos" - o meu amigo é campeão de corrida de barcos a motor - "não haverá lanchas rápidas para eles" (...) "Podes dizer-me honestamente que a sensação que tens quando te aproximas de um pilão, ou de águas agitadas, com um barco a passar perto de ti de um lado e outro a derrapar à tua frente, é outra coisa senão medo? Pode negar que um dia na água sem medo, sem essa sensação de picadas quando os pêlos curtos do seu pescoço se eriçam, seria um fracasso total?"¹⁷ (HANICH, 2011, PAG.1)

O filósofo R.G.Collingwood (1889-1943) argumenta que o valor da arte provém da sua capacidade de nos entreter, mas se só virmos isso, falhamos em apreciar realmente a arte, pois arte que não nos entretenha pode ser igualmente boa. Collingwood acrescenta ainda à sua posição, referindo que se o valor da arte fosse só o prazer que tiramos dela, isso iria estar distorcido pelos valores da sociedade, pois não iríamos conseguir dizer honestamente que gostaríamos de algo considerado inferior (GRAHAM, 2005).

¹⁸ TL- The fact that personal pleasure and artistic significance can be divorced in this way lends support to Collingwood's contention that the prevalence of "art as amusement" as the explanation of aesthetic value has distorted people's ability to ask honestly just how much pleasure they derive from "high" art. Collingwood thinks that there is often a measure of self-deception in people's attitudes, because there is often a conventional pressure to claim to enjoy art.

"O facto de o prazer pessoal e o significado artístico poderem ser divorciados desta forma apoia a afirmação de Collingwood de que a prevalência da "arte como divertimento" como explicação do valor estético distorceu a capacidade das pessoas para perguntarem honestamente qual o prazer que obtêm da arte "elevada". Collingwood pensa que há muitas vezes uma certa dose de auto-engano nas atitudes das pessoas, porque há frequentemente uma pressão convencional para afirmar que se gosta de arte."¹⁸ (GRAHAM, 2005, PAG.8)

Ainda assim, todos concordam que Beleza atrai e que o Feio repele. No entanto, isto implica uma interação entre o observador e o objeto, onde voltamos a cair no subjetivismo. Immanuel Kant (1724-1804), numa tentativa de explorar este conceito, argumenta que ao mesmo tempo que o Ser Humano tem poder de decisão, também está sujeito às leis da física, e um anula o outro, e vice-versa. No princípio da carreira acreditava que

a apreciação de estética era subjetiva, mais posteriormente reformulou este ponto de vista, comparando sentir o prazer estético com sentir dor, algo que não pode ser racionalizado porque faz parte da nossa sensibilidade. Podemos, portanto, assumir que objetos artísticos que nos deem prazer a nós, possam dar a outras pessoas, assim como algo que nos provoca dor, provoca dor a outras pessoas (GRAHAM, 2005).

Quando se trata de tentar criticar um objeto perante as suas características, de uma maneira mais formal, são levantados ainda mais problemas, porque para haver uma crítica, tem de haver um sujeito (ZANGWILL, 2003). Para René Descartes (1596-1650), considerando que o “sujeito” – ou seja, o crítico, o observador, a pessoa envolvida na ação – é um ser pensante, assumimos então subjetividade, porque temos consciência. Essa consciência, deriva da emoção, e dessa emoção derivam as ações. Para Descartes, esta é a diferencia fulcral para nos separarmos dos animais. Cada um de nós tem uma maneira individual de pensar, mesmo partilhando as mesmas ideias (NEWMAN, 1997). Por outro lado, Kant defende que o que torna o sujeito é a sua capacidade de usar a razão, que pode ser juíza e ré de si mesma. Assim, Kant vê o objeto como o resultado de uma atividade de construção do sujeito, pois o objeto tem de ser criado por um sujeito com capacidade de usar razão. Kant vê afirmações como “gosto” e “não gosto” como tomadas de posição pessoal, apesar de admitir que uma crítica irá ter sempre objetividade e subjetividade, porque o Belo não está nas coisas, está no sujeito (KANT, N.D.).

Portanto, esta tese está assente naquilo a que se chama de crítica de suspeita, onde irão ser feitas suposições daquilo que se encontra no cartaz, com o risco permanente de ou sobre interpretar ou uma atitude ingénuas com ausência de suspeita. Três autores contribuíram bastante para o desenvolvimento deste tipo de crítica, todos com posições diferentes perante os objetos de estudo: Karl Marx (1843-1881), e a sua posição de que o objeto tem valor, isto é, é uma questão de cultura, o seu simbolismo ou até o seu próprio material; Friedrich Nietzsche (1844-1900), e a sua posição de que o objeto em si é o valor; e Sigmund Freud (1856-1939), que analisa o objeto pelo seu valor erótico, argumentando que a nossa opinião de um certo objeto deriva do nosso inconsciente, onde influencia as nossas experiências do passado, a nossa infância, o que torna a nossa crítica um ato de auto afirmação a que ele denomina de narcísico (SILVA, N.D.).

No entanto, e tendo em conta todos estes fatores, todos acabam por concordar na mesma frase: *Apreciar objetos de arte e design vai sempre ter uma componente subjetiva.*

3.4.2_COMO FICAR ASSUSTADOS COM UM CARTAZ

Trailers de filmes têm bastantes vantagens perante o cartaz. Não só podem ter partes dos filmes que ajuda a estabelecer de imediato a história e a estética geral do filme, como contêm narração que explica o enredo, acompanhado de música de fundo que ajuda a criar o ambiente ainda melhor. Tanto a componente da presença de movimento como a componente de som são duas coisas que normalmente não encontramos no cartaz. Num género de filme que está assente em emoções humanas e pretende lidar com os nossos medos, como é que se transmite isso para o papel? Numa tentativa de explorar isto, temos de ir para o campo dos filmes por momentos e perceber que emoções são estas que nós lidamos quando vemos um filme de terror, e como é que elas podem ser despertadas em nós.

¹⁹ TL- Horror is a genre as broad as the range of human fears, and it takes as many shapes

“O horror é um género tão vasto como a variedade de medos humanos, e assume várias formas” ¹⁹ (NESSETH, 2022, PAG.4)

Nina Nesseth, no seu livro “*Nightmare Fuel: The Science of Horror Films*”, investiga o comportamento humano perante estes filmes. Uma das experiências comuns à maior parte das pessoas que já viram filmes de Terror foi frustração devido a certas decisões que o protagonista tomava. Ou ficar nervoso nos momentos de tensão, inclusive o facto de nos assustarmos nos *jumpscare*s. Se o nosso cérebro sabe que a ameaça não é real e que aquilo não nos está a acontecer a nós, porque ficamos abalados com a situação? Isso deriva do facto de nós, enquanto seres humanos, sentimos empatia, simpatia e identificação. Não só nos filmes de terror, mas é normal para a experiência humana ficar feliz se alguém perto de nós fica feliz, ou até mesmo chorar em filmes tristes. O nosso cérebro interage com o filme como se fosse real (NESSETH, 2022).

Julian Hanich, no seu livro “*Cinematic Emotions in Horror Films and Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*”, aborda outro tópico importante para esta tese, questionando porque o ser humano se predispõe a assistir a filmes de terror ou a atividades que nos coloquem medo, como referenciado por Hitchcock ao falar com o amigo. Podemos fazer uma ligação com o conceito de catarse, que se trata da “libertação

de emoção ou sentimento que sofreu repressão” (PRIBERAM, N.D.-A) mas Hanich encontra vários problemas com esta justificação. Se só víssemos os filmes pelo alívio que sentimos no final, então atividades consideradas de alto risco não seriam prazerosas, como montanhas-russas, queda livre, escalada, ou qualquer atividade física que possa colocar, numa extremidade ou caso algo corra mal, em risco. O autor defende que é possível sentir prazer durante e depois da ação, ou seja, no pique da adrenalina, e no momento a seguir, quando temos o alívio de que tudo correu bem. No caso específico dos filmes, permite o observador ser colocado na situação de tensão, sem consequências reais. Este efeito é particularmente interessante se pensarmos em filmes de terror que demonstram injustiças sociais, em que podemos ver a vida de uma pessoa completamente diferente da nossa. Por outro lado, podemos ainda empatizar com o vilão em certos casos, que nos fazem questionar princípios de nós próprios (HANICH, 2011). Esta busca pela adrenalina pode, ainda, ser vista em viciados em drogas como cocaína e ácidos.

²⁰ TL- Employing Nietzsche’s concept of power-pleasure, Daniel Shawn claims that the horror spectators derives a feeling of self-empowerment by siding with the immensely powerful villain and the awesome havoc that he (or she) wreaks as well as the eventual triumph of the final girl (or boy) and the death and destruction of the villain. Through imaginary role-play the viewer can have it both ways: empathy with the devil and satisfaction from the victim’s victory.

“Empregando o conceito de poder-prazer de Nietzsche, Daniel Shawn afirma que os espectadores de terror obtêm um sentimento de auto-empoderamento ao tomar partido do vilão imensamente poderoso e da destruição espantosa que ele (ou ela) causa, bem como do eventual triunfo da rapariga (ou rapaz) final e da morte e destruição do vilão. Através da representação imaginária, o espetador pode ter as duas coisas: empatia com o demónio e satisfação com a vitória da vítima.” ²⁰ (HANICH, 2011, PAG.8)

Existe uma distinção que podemos fazer. “Terror” ou Medo é antecipação, onde a tensão vive, onde sentimos a ansiedade, o pânico que antecede o *jumpscare*, o momento em que nos enterramos no sofá, sendo um mecanismo de defesa que o ser humano tem para nos proteger de algo de mal acontecer. “Horror” é como reagimos a isto, que pode derivar de pessoa a pessoa. Medo é bastante eficiente por vários motivos, pois ajuda-nos a evitar situações de potencial perigo, seja por criar distância entre nós e dito perigo, ou ser mais calculoso, ou até nos ajuda a resolver o problema que nos possa estar a colocar em perigo. Isto explica porque um medo comum do ser humano é o escuro, pois a visão humana não é eficiente face a esta circunstância e predadores (sejam eles animais ou humanos). Estes podem se esconder neste cenário de escuridão, sendo que o nosso medo tenta encontrar soluções para nos manter seguros, e sentimos a ansiedade derivada desse medo. Também explica porque olhamos para cantos escu-

ros quando estamos a ver o filme de terror, pois procuramos uma possível ameaça. Este efeito pode ser reproduzido em cartazes.

Imaginemos agora que estamos perante uma ameaça. Podemos estar familiarizados com o conceito de “*fight-or-flight*”, mas existem mais camadas relacionadas com isto. Medo demonstra-se de maneiras diferentes de pessoa a pessoa e dependendo de cada situação. E isto não se limita em filmes, pois o cérebro também assume imagens como potenciais ameaças.

²¹ TL- The good news is, we're really good at picking up on potential threats. Off-cited research such as that done by Sandra Soares at the University of Aveiro has found that threatening images- such as snakes-can trigger a threat response even when the images are flashed so quickly that the viewer might not be consciously aware that they saw the threat at all.

“A boa notícia é que somos muito bons a detetar potenciais ameaças. Uma investigação não citada, como a realizada por Sandra Soares na Universidade de Aveiro, descobriu que as imagens ameaçadoras - como as cobras - podem despoletar uma resposta de ameaça mesmo quando as imagens são mostradas tão rapidamente que o observador pode não estar consciente de que viu a ameaça.” ²¹ (NESSETH, 2022,PAG.9)

Assim como cobras e serpentes, também somos rápidos a identificar armas ou aranhas. Precisamos de identificar estas ameaças rapidamente para permanecermos vivos.

Agora, perante a ameaça, podemos:

Congelar: Pode acontecer que a melhor solução não é atacar a ameaça, principalmente se esta nos conseguir controlar fisicamente, então o nosso corpo congela e é preferível ficar escondido num esconderijo. Em casos extremos, podemos ficar em “imobilidade atenta”, onde os nossos sentidos ficam mais apurados e conseguimos identificar sons, pistas visuais muito mais rapidamente e mais facilmente que nos permitem identificar onde a ameaça está, ou, no pior caso, paralisar, onde ficamos dominados pelo medo e não nos conseguimos concentrar em identificar a ameaça.

Lutar: Quando o pressentimento de “pode haver uma ameaça” passa a “*existe* uma ameaça”, pode acontecer que não temos uma rota de fuga e que temos de enfrentar a ameaça, passando pelo nosso instinto mais primitivo de sobrevivência. Uma pessoa pode passar de Congelamento a Luta numa fração de segundos, e o nosso corpo é bombardeado com epinefrina e norepinefrina, mais conhecida como adrenalina e noradrenalina. Isto provoca o sangue ser bombardeado para os músculos e deixa de priorizar partes menos cruciais do corpo, como

a pele. Obviamente que este estado consumido pela adrenalina não dura para sempre, e pode até causar danos ao nosso corpo se formos expostos a tal durante muito tempo.

Fugir: Fugir é, muitas vezes, a melhor opção. Distanciamento permite uma melhor hipótese de sobrevivência. A preparação do nosso corpo para Fugir e Lutar é basicamente a mesma, porque ambas necessitam de uma capacidade física superior àquela que estamos habituados a usar. Independentemente da nossa capacidade física normal, o nosso corpo faz os possíveis para aguentar até nos localizarmos num local seguro, mantendo-nos vivos. O que difere uma resposta da outra é, normalmente o contexto. Por norma, se houver uma rota de fuga, escolhemos essa opção.

Susto: Parecido ao congelar, mas levado a um extremo. Semelhante aos animais que fingem estar mortos para não ser apanhados pelo seu predador, Susto é a versão humana, com a diferença que o animal está voluntariamente a fingir-se de morto, enquanto o humano reage assim por puro medo à situação em que está inserido, onde não se consegue mover, gritar por ajuda, não sente dor- tudo isto sem perder a consciência. Quando está numa situação de perigo iminente, e fugir não é uma opção, a pessoa fica despegada do seu próprio corpo, como uma forma do cérebro proteger-se a si mesmo da ameaça que sabe que não pode escapar. Um contexto real desta resposta é aquilo conhecido como “paralisia de violação”, comentado por vítimas de violação.

Amigo: Em contextos muito específicos, a vítima pode tentar apelar à ameaça, apelar à tal simpatia e empatia, de maneira a arranjar maneira de fugir da situação de perigo a que se encontra. Por outro lado, a síndrome de Stockholm acontece quando a vítima cria laços de amizade ou românticos com o seu raptor.

Independentemente da resposta ao medo que apresentamos, todos nós reagimos ao *jumpscare*, uns de maneira mais forte que outros. É uma técnica fácil e previsível de assustar alguém, pois conta com reflexos naturais que o ser humano tem perante uma presença inesperada. O *jumpscare* provoca uma aceleração no nosso coração, pestanejamos, as nossas mãos esticam, para de seguida os nossos músculos e mãos contraírem e os nossos olhos abrirem. Isto é o nosso corpo a preparar-se para um ataque inesperado e

²² Gore refere-se à violência extrema que choca uma audiência. No filme, Gore é exibido com imagens de sangue, ferimentos na carne ou ossos e até canibalismo. (VIERRA, 2022)

61 |
Fotografia do Frankenstein
Iluminação de Baixo

Fonte: Exploring the Emotion and Beauty Behind Uplighting (premiumbeat.com)

62 |
Silhueta no quarto
Silhueta

Fonte: O SILHUETA - CURTA METRAGEM DE TERROR - YouTube

63 |
Fotografia do boneco de brincar
Soptlight

Fonte: <https://nofilmschool.com/media-library/poltergeist.jpg?id=34080943&itok=iZytUSu9>

64 |
Pessoa com mão estendida
Subexposição

Fonte: <https://www.theclickcommunity.com/blog/deliberate-underexposure-photography-tutorial-by-sarah-wilkerson/>

65 |
Cenário de Floresta
Luz intensa

Fonte: <https://www.peerspace.com/resources/what-is-hard-lighting/>

66 |
Sombra de pessoa
Sombras proeminentes

Fonte: <https://iphonephotographyschool.com/shadows/>

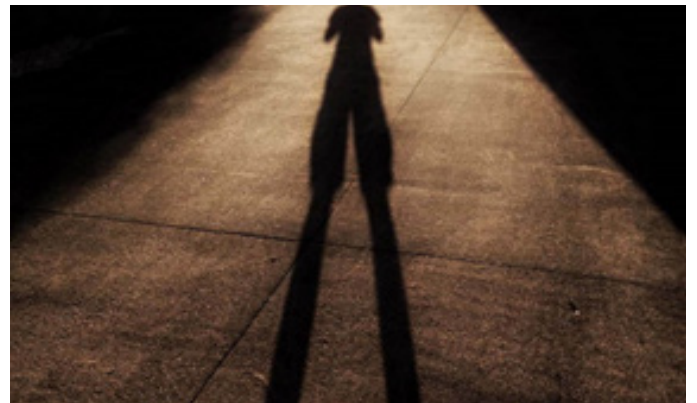
tentar defender-se, protegendo órgão vulneráveis. Num filme de terror até ajuda, pois alivia a tensão que a audiência estava a acumular dentro de si.

Por outro lado, podemos provocar uma reação de medo sem depender de *jumpscares* ou ameaças. Repugnância é outro elemento bastante utilizado em filmes de terror, principalmente naqueles considerados *Gore* ²². Pode não provocar diretamente medo, mas provoca desconforto, que também é muito importante para este tipo de filmes e cartazes. Esta emoção é o que nos permite identificar doenças, provocando aversão, tentamos evitar a todo o custo e dá vontade de vomitar. Esta emoção é verdadeiramente protetiva e consciente do nosso corpo, pois identificar que outra pessoa possa estar enjoada pode implicar que nós também estamos perto de algo que nos enoje, e coisas que nos enjoem são normalmente prejudiciais à nossa saúde, como mofo, bolor, larvas, etc. Por isso é que temos a tendência de vomitar quando vemos alguém vomitar, porque podemos ter estado em contacto com aquilo que colocou a pessoa doente, então o nosso corpo, como defesa, prefere vomitar essa substância prejudicial (NESSETH, 2022).

Outro tipo de repugnância pode derivar de aspetos culturais, como beber água de uma sanita, mas estes aspetos culturais são mais suscetíveis a mudar com o passar do tempo do que os aspetos de repugnância que nos ajudam a evitar doenças.

Nem sempre é preciso algo agressivo e na nossa cara para perceber que se trata de um filme de terror. A iluminação presente no filme é suficiente para nos deixar nervosos. Michelle Park, em “*The Aesthetics and Psychology Behind Horror Films*” estuda os clichés que se pode encontrar nos filmes de terror, para estabelecer o ambiente desejado, como este por menor a iluminação, que ajuda a estabelecer o ambiente e mexe com o nosso medo natural do escuro. Técnicas como iluminação de baixo, silhueta, *spotlighting*, subexposição, luz intensa e sombras proeminentes e projetadas são muito usadas em filmes de terror para estabelecer o suspense. Iluminação de baixo, por exemplo, cria-nos estranheza porque a luz normalmente vem de cima. As restantes são utilizadas pelo fator de suspense e de mistério, além de esconder a ameaça, como na silhueta e na subexposição, ou revelá-la no momento certo, como no spotlight.

Em termos de enquadramento, algo muito comum tanto no filme como em cartazes são os enquadramentos com as caras de perto, os close-up. Estas aproximações extremas servem para que o observador se consiga empatizar com a personagem e com as emoções que esta possa estar a



67 |

Fotografia do olho

Close up

Fonte: "The Aesthetics and Psychology Behind Horror" de Michele Park

68 |

Cena do filme "The Shinning (1980)"

High Angle

Fonte: "The Aesthetics and Psychology Behind Horror" de Michele Park

69 |

Cena do filme "Citizen Kane (1941)"

Low Angle

Fonte: "The Aesthetics and Psychology Behind Horror" de Michele Park

70 |

Cena do filme "Psycho (1960)"

Vista por trás

Fonte: "The Aesthetics and Psychology Behind Horror" de Michele Park

71 |

Cena do filme "The Third Man (1949)"

Angulo Torto

Fonte: "The Aesthetics and Psychology Behind Horror" de Michele Park

72 |

Antagonista do filme "IT (2017)"

Palhaços

Fonte: "The Aesthetics and Psychology Behind Horror" de Michele Park

73 |

Máscara do filme "Purga (2013)"

Máscaras

Fonte: "The Aesthetics and Psychology Behind Horror" de Michele Park

74 |

Antagonistas da série "The Walking Dead"

Zombies

Fonte: <https://www.denofgeek.com/tv/the-walking-dead-origin-of-the-zombie-outbreak/>

sentir/expressar, dando muitas vezes foco aos olhos, pois estes conseguem expressar bem as emoções, mesmo sem contexto. Quanto mais perto da câmara, mais faz empatizar as emoções (PARK, N.D.). Nesse mesmo princípio, personagens a olhar para a câmara podem ter dois efeitos no espectador, o de expressar tais emoções, mas mais fortemente cria uma conexão entre a personagem e o observador (VERNET, 1989). Por outro lado, enquadramentos que passam por observar a personagem através de um objeto dá a impressão da personagem estar a ser observada, sem criar a tal relação com o espectador. Enquadramentos de cima fazem a personagem parecer vulnerável enquanto de baixo podem transmitir superioridade, como seria o caso se fosse aplicado aos vilões, como a personagem estar a sentir-se perdida. Podemos ainda ter enquadramentos da parte detrás da personagem, que podem expressar que o vilão tem a nossa perspectiva e se encontra atrás da vítima e um enquadramento torto que transmite um momento de tensão e que a narrativa pode se encontrar pouco equilibrada (PARK, N.D.).

Não só o enquadramento influencia na nossa perceção da cena, como também a caracterização das personagens em si, principalmente em filmes de terror, em que os antagonistas e vilões da história muitas vezes não são humanos ou totalmente humanos. Na componente humana, existe uma teoria que pessoas disfarçadas nos deixam incomodados porque a maquilhagem pode esconder emoções e, conseqüentemente as verdadeiras intenções de alguém. Dai tantas pessoas terem medo de palhaços, um medo que é explorado no filme IT de Stephen King. O uso de máscara também esconde as emoções e a identidade da pessoa, o que nos deixa com medo pelos mesmos motivos de não nos conseguirmos ler as emoções, como no filme "A Purga" de Jason Blum, ou até mesmo a maquilhagem de zombies, que remete à nossa repugnância (NESSETH, 2022).

Além da maquilhagem, e como discutido acima, o nosso cérebro é eficiente a captar possíveis ameaças à nossa sobrevivência. Os usos de máscaras de cera deixam-nos nervosos, mas também objetos como Tabuleiro de Ouija, Bíblias e Crucifixos – como observamos no O Exorcista - nos podem deixar nervosos, uma vez que já estejamos familiarizados com eles.



3.5 Conclusão de Capítulo

Existem vários fatores que devemos ter em conta quando estamos a fazer o cartaz. Primeiramente, temos de saber o contexto em que vai ser utilizado e a mensagem que se pretende transmitir com ele. Só depois formulamos o cartaz conforme esta intenção.

Literacia Visual, Semiótica e Teoria da cor são 3 áreas muito importantes para o Design, e quando dominadas e compreendidas tornam o processo mais fácil e conseguir controlar melhor a perceção que o observador pode ter. Controlar a hierarquia de informação, saber trabalhar com os contrastes para dar mais foco a uma parte do cartaz, utilizando símbolos reconhecidos e não ser preciso palavras para abranger um público mais geral, são tudo componentes que podemos aprender e ir sempre melhorando. No entanto, e apesar de uma boa hierarquia e composição poderem fazer um bom cartaz por si só, dependendo do conteúdo, podem não chegar ao seu público-alvo. Além disso, uma boa hierarquia pode ser prejudicada por um mau uso de paleta cromática, um bom uso de semiótica pode ser mal interpretado com uma má hierarquia, e um cartaz pode ser mal interpretado sem um conhecimento de como contrastar a informação de modo a focar o principal. Isto para dizer que todas as áreas têm de se ajudar e balançar para o mesmo fim.

O capítulo de psicologia é especialmente dedicado à componente de medos e fobias necessárias para esta tese, mas pode ser adaptado e alastrado para outras intenções. Quando se formula a intenção por detrás do cartaz, uma pesquisa aprofundada acerca do assunto e perceber do que se está a tratar torna o processo de criar empatia mais eficiente. Seja por campanhas sociais ou apelando ao sentido de humor, se as pessoas se identificarem com o que vêm, existe uma maior probabilidade de prestarem mais atenção ao que está escrito ou, no mínimo, lembrar-se mais tarde. Da mesma maneira, perceber o conteúdo de um filme e a base da narrativa, assim como Saul Bass fazia, e transmitir para o cartaz, é uma tarefa desafiante, mas compensadora. É interessante perceber que técnicas são utilizadas nos filmes e com que intuitos, porque algumas podem ser traduzidas em objeto estático, como o cartaz. Designers são aqueles que, no final, observam todas estas técnicas e que, face à tarefa pedida, fazem uso destas ferramentas, utilizando a sua criatividade da melhor maneira para fazer com que todos estes parâmetros funcionem a seu favor.

Apesar de não ser explorado nesta tese, também é importante referir que o cartaz não precisa de ser obrigatoriamente estático, visto que vivemos numa era em que a tecnologia está a ficar cada vez mais normalizada, já existindo cartazes interativos em estações de autocarro ou centros comerciais. No entanto, até esses cartazes necessitam dos conceitos básicos do design gráfico e de uma mensagem para alcançarem o seu público, daí o foco desta tese.

CAPITULO IV
ANÁLISE DE CARTAZES

Cronologia
de Filmes de Terror (152 Filmes)

70's

A América está com medo do quê?
Guerra do Vietnam, Cultos, Serial Killers



1970



1971





1972



1973



1973





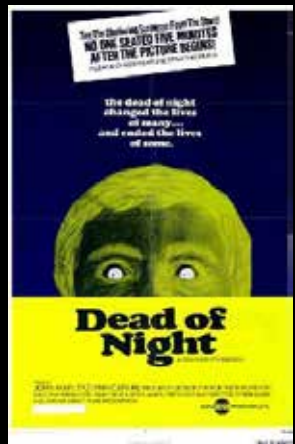
1974

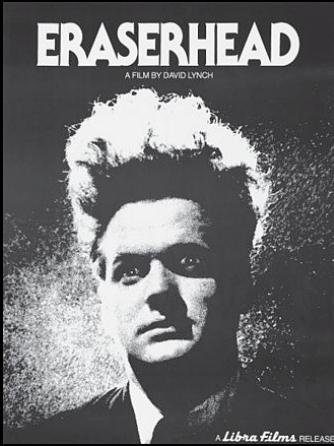


1974



1975



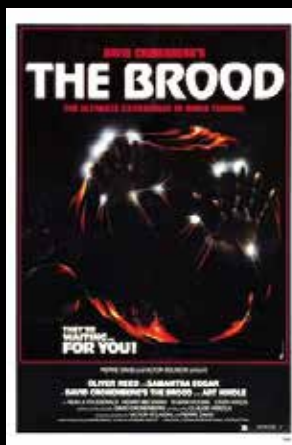
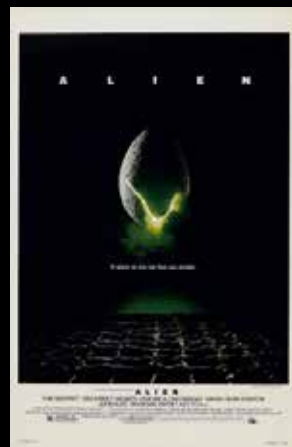
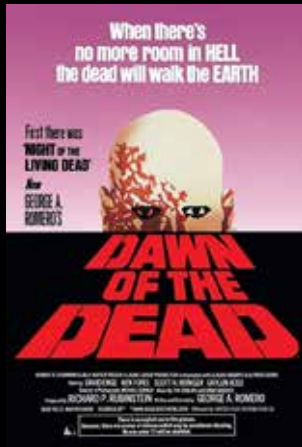


1976

1976

1977





1978

1979



80's

A América está com medo do quê?

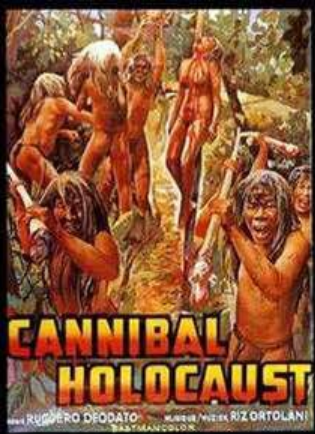
Adolescentes, Ameaças ao valores de família, Comunismo



1980



1981



1980



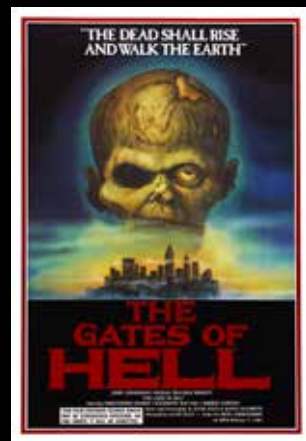
1980



1981



1980



1980



1981



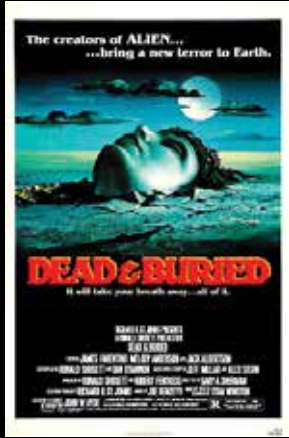
1980



1980



1981



1981

1982

1982

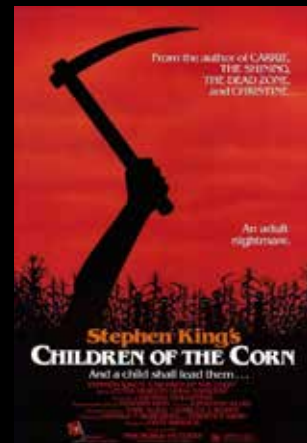




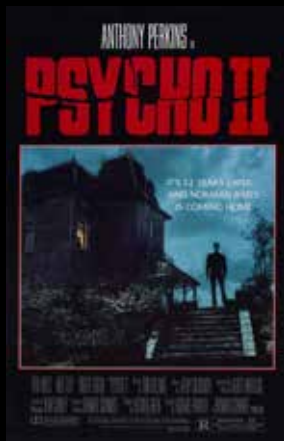
1983



1983



1984





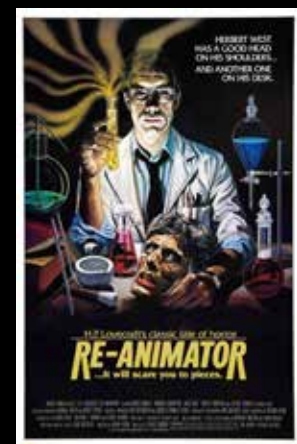
1984

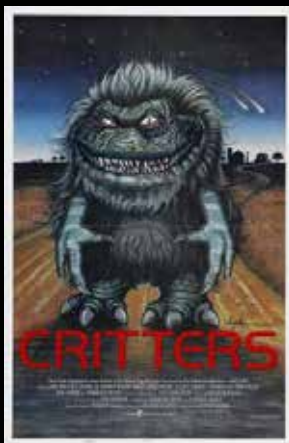
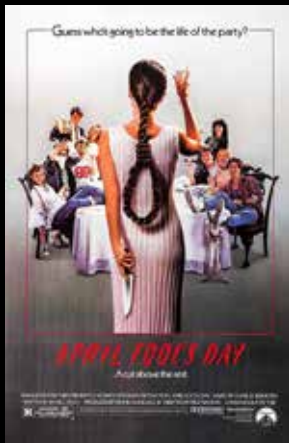


1985



1985





1986

1986

1987





1987



1988



1989



90's

A América está com medo do quê?

Serial Killers (Outra Vez), Revoluções Sociais

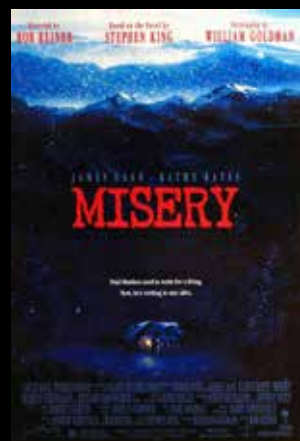
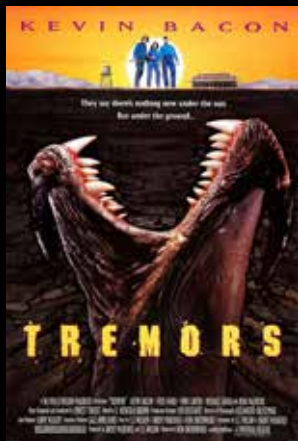
(Outra vez), O Fim do Mundo

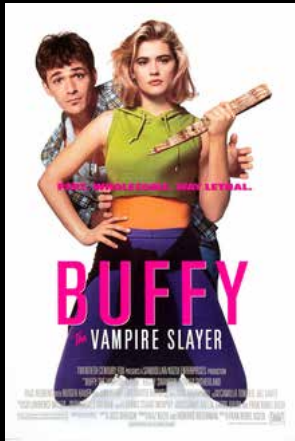


1990

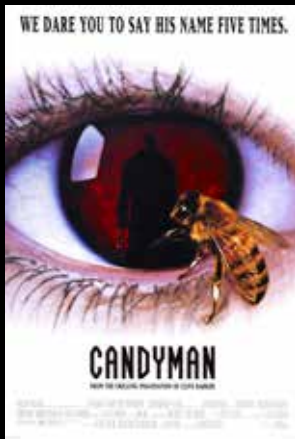
1990

1991





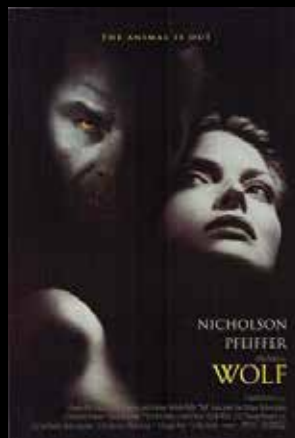
1992

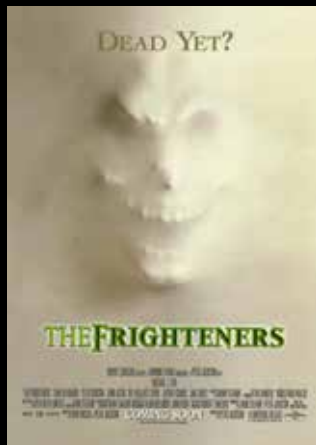


1993



1994





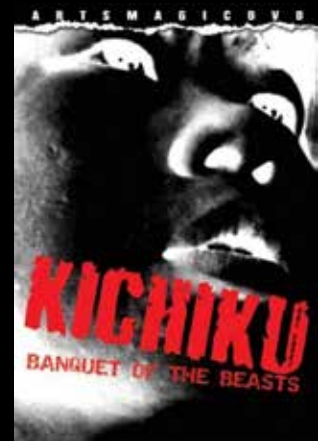
1995

1996

1997



DAVID ARQUETTE NEVE CAMPBELL COURTNEY COX
SKEET ULRICH AND DREW BARRYMORE



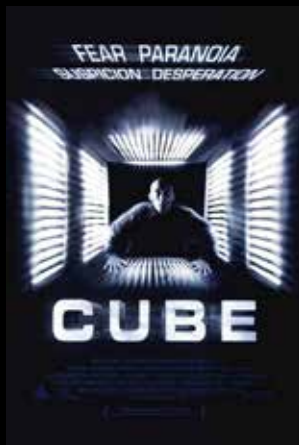


1997

1997

1998

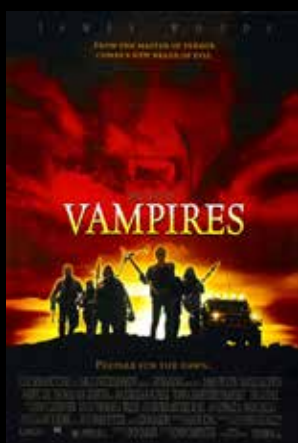


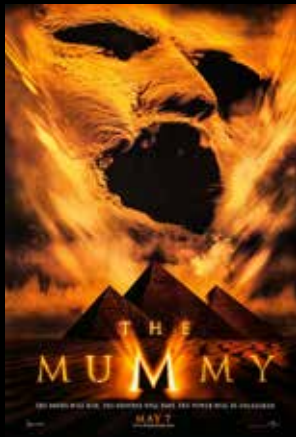


1998

1998

1998





1999

1999

1999



4 NOTA INTRODUTÓRIA

“Terror ou Horror é um gênero cinematográfico que procura uma reação emocional negativa dos espectadores, ao jogar com os medos primários da audiência” (FILME DE TERROR, 2023)

8 |

Cronologia de todos os cartazes analisados
Autoria da Mestranda

Depois de descrever o quão estes filmes mexem com as nossas emoções, podemos perguntar-nos o motivo de nos submetemos a este tipo de experiência por diversão. Certamente que não é um gênero cinematográfico que promete finais felizes, e submetemo-nos voluntariamente a ser ou assustados ou enojados, mas certamente sempre provocados. Existem vários estudos a tentar compreender este fenómeno, e a tentar perceber porque as pessoas se sentem tão atraídas a este tipo de filme que provoca emoções negativas. Alguns acreditam ser uma forma de “masoquismo benigno”, da mesma maneira como algumas pessoas adoram comer comida extremamente picantes (NESSETH, 2022). Também pode ser a perseguição pela adrenalina, da mesma maneira que as pessoas ficam viciadas em droga filmes de terror conseguem dar adrenalina, sem consequências adjacentes. Pode ter a ver com a catarse como discutido no capítulo anterior, no entanto, gostar do gênero de terror não é algo que implique esforço ou algo específico da personalidade de cada um, sendo que estes filmes são agora considerados mainstream.

Para a recolha de filmes, foi considerado tanto aqueles que seriam bastante reconhecidos pelo público geral, inclusive aqueles que, apesar de terem estreado à mais de 4 décadas atrás, ainda são conhecidos nos dias de hoje, como é o caso de *Halloween (1978)* e de *Friday the 13th (1980)*, como também pouco conhecidos. Isto porque o facto de conhecer a história dos filmes, mesmo que seja inconscientemente ou por ter ouvido referências, contrasta com o não conhecer de todo, e consequentemente são fatores que influenciam a nossa perspetiva perante os cartazes. A maior parte dos cartazes retirados são de filmes americanos, pela razão de serem os mais mainstream na nossa sociedade e por terem uma boa amostra deste género em específico. No entanto, alguns filmes Japoneses, Ingleses, Canadianos e Italianos também fazem parte desta cronologia, alguns por terem tido um sucesso internacional, como é o caso de *Ring (1998)*.

No total, foram recolhidos 153 cartazes, ao longo das 3 décadas a que esta tese se comprometeu a estudar. Desta amostra, vão ser retiradas as se-

guintes informações: tendências entre Tipografia e *Lettering*, tendências entre Fotografia e Ilustração e a evolução dos géneros ao longo dos anos.

4.1 Cronologia

Como referido anteriormente, este é um género que depende dos medos do ser humano. Como tal, ele pode usufruir de problemas sociais que estejam a acontecer na sua sociedade e transformá-los em filmes. Transformar um medo real que estão a passar na vida real ajuda a provocar essas emoções. Numa tentativa de tentar perceber se os problemas da América influenciaram muito as histórias que foram criadas nesses tempos, foi feito um pequeno estudo acerca do que o país enfrentou nestas décadas, e como se viu essa influência na indústria do cinema. Isto porque a narrativa do cartaz pode sempre fazer referência a metáforas visuais que se possam ver no quotidiano da pessoa. A pertinência deste pequeno estudo é ainda realçada pelo facto de, quando se está a fazer um cartaz, tem de se ter sempre noção dos eventos que estão a acontecer na época, visto que tanto o designer do filme como o realizador são ambas pessoas a ser afetados por tal.

Cartazes são mensageiros. Cartazes são expressão de cultura. Cartazes deixam marcas. Visíveis e inconfundíveis, como parte de um processo de comunicação, eles dependem do local e data de publicação. Os bons cartazes falam uma linguagem internacional.
Manfred Triesch

4.1.1_PROBLEMAS NA AMÉRICA NA DÉCADA DE 70:

“O que nos assusta? A Guerra do Vietnam, Cultos, Assassinos em série”^(NESSETH, 2022, PAG.35)

Os anos 70 foram anos especialmente turbulentas para os habitantes dos EUA. Protestos acerca de direitos civis das pessoas negras, protestos contra a guerra do Vietnam, a segunda onda feminista a acontecer, a pilula e questões de aborto a serem discutidas. Filmes servem como o documentário destes tempos agitados que eles estão a passar.

“*Hays Code*”, isto é, um conjunto de guias que os diretores de filmes tinham de seguir, que servia para auto censura, foi questionado, colocado

nos limites e, finalmente, mudado em 1968 por “*The Motion Picture Association film rating system*”, que não censura tanto o conteúdo, e sim ajuda categorizar para que certos conteúdos não fossem visualizados por um público mais jovem e impressionável (‘HAYS CODE’, 2023). A substituição do “*Hays Code*” permita agora a exploração de tópicos como temas relacionados com religião e nudez de uma maneira mais livre. Isto permitiu que nos anos 70 as histórias dos filmes pudessem ser mais controversas e serviam de resposta aos problemas que estavam a enfrentar.

²³ TL- “As a social commentary from this era, I’d be remiss if I didn’t mention *Night of the Living Dead* (1968, dir. George A. Romero). This is the first movie that usually comes up in conversation first when people talk about cultural commentary in horror. Of course, Romero didn’t necessarily intend his story of strangers trapped in a house while undead ghouls pressed in from every direction as a commentary on race and society. But the moment he cast a Black actor (Duane Jones) as the surviving hero Ben, who outlasts a night of relentless terrors only to die by the hands of a white officer in broad daylight- a police officer who may or may not have recognized that Ben was not a ghoul at all before he pulled the trigger- it became very hard not to read the film as a social commentary”

“Como comentário social desta época, seria negligente se não mencionasse *A Noite dos Mortos-Vivos* (1968, dir. George A. Romero). Este é o primeiro filme que normalmente surge em primeiro lugar nas conversas quando se fala de comentário cultural no terror. Claro que Romero não pretendia necessariamente que a sua história de estranhos presos numa casa enquanto mortos-vivos se aproximavam de todas as direções fosse um comentário sobre a raça e a sociedade. Mas a partir do momento em que escolheu um ator negro (Duane Jones) para o papel do herói sobrevivente Ben, que sobrevive a uma noite de terrores tremenda para morrer às mãos de um polícia branco em plena luz do dia - um polícia que pode ou não ter reconhecido que Ben não era um ghoul antes de premir o gatilho - tornou-se muito difícil não ver o filme como um comentário social ” ²³ (NESSETH, 2022, PAG. 35)

Por causa da corrente feminista da época e com o aparecimento de medicação que ajudava a enjoos matinais, existiu o medo do que a medicação poderia provocar nos fetos dentro da barriga das mães, inclusive o medo de que estes iriam nascer com defeitos ou, numa vertente mais de terror, que iam dar à luz um autêntico monstro. Nesta filosofia, filmes como *It’s Alive* (1974), *Rosemary’s Baby* (1976), *The Omen* (1976) e até mesmo *O Exorcista* (1973) usufruem deste medo que as mães têm (NESSETH, 2022).

Além destes problemas todos, havia uma crescente presença de assassinos em séries nesta altura, com uma presença social bastantes grande, pois os crimes e os casos a decorrer eram documentados nos jornais, com o intuito de alertar a população. Para onde olhassem, a população só via nomes como “*The Dating Game Killer*”, “*The Son of Sam*”, “*The Hillside Stranglers*”, “*The Torso Killer*”, entre muitos outros. Possivelmente derivado neste medo já instalado na população, muitos filmes de terror

desta época representavam assassinos em série, como *The Texas Chain Saw Massacre* (1974), *The Town that Dreaded Sundown* (1976) (inspirado num caso real que tinha acontecido na década de 40 na região de Arkansas e Texas), sendo que o mais memorável aparece no final da década, *Halloween* (1979) (NESSETH, 2022).

75 |

Exorcista

Um filme sobrenatural, conta a história de um padre que viaja e depara-se com uma família a pedir que ajude a filha que, durante o filme, se descobre ter sido possuída por um demónio.

William Friedkin, 1973

Fonte: <https://www.magazine-hd.com/apps/wp/cinema-chocante-o-exorcista-1973/>



76 |

Rosemary's Baby

Terror psicológico, retrata a história de um casal que se muda para um apartamento com histórico de assassinatos e bruxedo. Rosemary eventualmente fica grávida, no entanto, passa uma gravidez com mais complicações do que o esperado. Ela acaba por dar luz ao anticristo e ficar ligada involuntariamente a um culto.

Roman Polanski, 1968

Fonte: <https://www.parkcircus.com/film/109630-Rosemary%E2%80%99s-Baby>



77 |

It's Alive

Sci-fi de terror, retrata a história de uma mãe prestes a ter o seu segundo filho, para surpresa do casal, pois a mãe consumia comprimidos contraceptivos. Quando a criança nasce, apresenta deformações, presas e garras, e que mata o médico imediatamente depois de nascer. Depois de muita turbulência causada por esta criança, é descoberto que outra criança com aspeto semelhante tinha nascido em Seattle.

Larry Cohen, 1974

Fonte: <https://prod-images.tcm.com/Master-Profile-Images/itsalivel974.79570.jpg>



78 |

Omen

Considerado um filme no subgénero Sobrenatural, *The Omen* retrata uma criança que foi trocada à infância depois do filho do casal principal ter morrido à nascença, para depois ser descobrirem que ele é o Anticristo.

Richard Donner, 1976

Fonte: <https://prod-images.tcm.com/Master-Profile-Images/theomen1976.85545.jpg>



4.1.2_PROBLEMAS NA AMÉRICA NA DÉCADA DE 80:

O que nos assusta? Adolescentes, Ameaças ao valores de família, Comunismo(...Outra vez)^(NESSETH, 2022,PAG.38)

Em 1984, a classificação de P-13 foi adicionada, sendo que vários filmes de terror começaram a ser direcionados para crianças, com enredos mais afiliados à comédia, como é o caso dos *Gremlins (1984)* e *E.T: The Extra-Terrestrial (1982)*. Por outro lado, valores de família tradicionais estavam a ser desafiados nesta altura, pelo que filmes como *Parents (1989)* e *A Nightmare in Elm Street (1984)* apresentam pais que tentam à força toda implementar estes valores, muitas vezes desvalorizando as preocupações dos filhos e, no caso de *Parents (1984)*, em que os vilões acabam por ser os pais^(NESSETH, 2022).

Na sequência da década anterior, conseguimos encontrar bastantes slashers ao longo de toda a década de 80, com a inovação de aparecerem estes assassinos em série afiliados com o supernatural, como é o caso do famoso Freddy Krueger em *A Nightmare in Elm Street (1984)*. Também nesta década, em 1988, aparece o programa “*America Most Wanted*”, que consistia num programa de meia hora e, posteriormente, uma hora, e servia para avisar a população de criminosos da altura e dos seus crimes^(‘AMERICA’S MOST WANTED’, 2023).

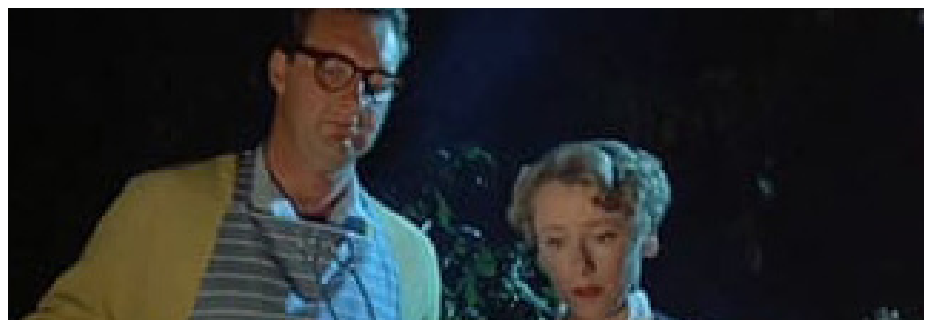
79 |

Parents

Um filme de Humor negro, retrata esta família aparentemente normal. O pai, Nick, a Mãe, Lily e o seu filho de 10 anos, Michael, na sua mudança para um bairro de Califórnia. O filho, com poucas habilidades sociais, começa a suspeitar que os pais são canibais depois de encontrar partes humanas na sua cave. O filme decorre com os pais a tentarem convencer o filho que eventualmente ele vai começar a gostar do sabor, sendo tradição de família.

Bob Balaban, 1989

Fonte:<https://machinemean.org/tag/bryan-madorsky/>



Outro elemento que influenciou os filmes foi a presidência de Ronald Reagan (1911-2004), fortemente anti-comunista e a favor de vigilância das ruas em massa, celebrando o consumismo. Filmes que retratavam esta sociedade foram *They Live (1988)* e *Society(1989)*, ambos retratando um mundo no contexto de invasão aliens^(NESSETH, 2022).

80/

They Live

Um Sci-fi que segue a história de Nada, que encontra um óculos depois de se mudar para Los Angeles. Estes óculos permitem-lhe ver que a elite da América é, na verdade, aliens com um aspecto de esqueleto e que pretendem controlar.

John Carpenter, 1988

Fonte: <https://www.peoplesworld.org/article/they-live-the-horror-classic-that-exposed-the-monster-called-capitalism/>



81/

Society

Considerado Body horror, segue a história de Bill, um rapaz que não confia na família, suspeitando que algo se passa. Depois de alguns acontecimentos estranhos, descobre que a sua família e os amigos ricos da família são, de facto, não humanos.

Brian Yuzna, 1989

Fonte: <https://www.screenslate.com/articles/society>



4.1.3_ PROBLEMAS NA AMÉRICA NA DÉCADA DE 90:

O que nos assusta? Assassinos em série (Outra vez), Turbulência Social (Outra vez), o Apocalipse (NESSETH, 2022, PAG.39)

Se *slashers* eram populares nas décadas anteriores, os anos 90 são caracterizados por filmes que retratavam a busca e captura destes assassinos em séries. Fatores que ajudaram a influenciar esta mudança de enredos foram a captura do assassino Jeffrey Dahmer em 1991, acompanhado de outras apreensões, e até mesmo o assassinado de JonBenét, uma criança de 6 que era uma estrela infantil. Todas estas e muitas outras histórias foram bastante publicitadas no jornal, assim como no programa “*America’s Most Wanted*”, o que levou o público a ficar mais interessado no enredo de captura e o que se passava na cabeça do assassino, ao contrário dos crimes em si. Nesta altura, aparecem filmes como *The Silence of the Lambs* (1991) e *Seven* (1996) (NESSETH, 2022).

Existe ainda outra mudança em termos de enredo nestes filmes de terror, onde aparecem personagens femininas que assumem a história, não como uma protagonista fraca, mas como alguém que assume o contro-

lo. Um bom exemplo desta mudança de narrativa é o clássico *Scream* (1996), e onde Sidney inclusive consegue matar um dos seus assassinos. Esta mudança pode ter sido derivada da quebra dos valores de família tradicionais e com as ondas femininas que a América passou ao longo das 3 décadas.

82 |

Silence of the lambs

Um terror psicológico que alcançou bastante sucesso na sua altura, segue a história de Clarisse, uma agente do FBI que se vê obrigada a entrevistar um serial killer canibal, Hannibal Lecter, com o objetivo de apanhar outro serial killer que estava a aterrorizar a América.

Jonathan Demme , 1991

Fonte: <https://ago.ca/events/silence-lambs>



4.1.4_ SUBGÉNEROS:

Vamos explorar alguns dos subgéneros mais populares e mais frequentes nos filmes de terror. Nem todos os subgéneros possíveis irão estar aqui, serão apenas descritos aqueles que estão mais diretamente relacionados com os filmes de terror, e que inclusive aparecerem na amostra de filmes recolhida para esta tese. É ainda importante referir os filmes normalmente apresentam mais do que um género e subgénero nele, pelo que alguns subgéneros podem apresentar semelhanças entre si.

Slashers: Este tipo de filmes é caracterizado pela presença de um ou mais assassinos, que perseguem e matam um grupo de pessoas, sendo que a arma predileta é algo afiado que pode ser usado para cortar, daí o seu nome “*slasher*”, ou, na sua abreviação “*slash*” ou corte” (HESSELDENZ, N.D.). Sendo associado quase obrigatoriamente a terror, este é o género com mais filmes nos anos em pesquisa, tendo um total de 37 filmes ao longo de três décadas, pelo menos da amostra desta cronologia. Consegue-se ainda observar mais filmes deste género depois do êxito de *Halloween*(1979);

Sci-fi: Diferente dos slashers, filmes de sci-fi não são obrigatoriamente de terror, pois apenas implicam que o foco da história passa pela presença de tecnologia, seja esta imaginária ou real. Estes tipos de enredos podem derivar de invasão aliens, viagens dos tempos,

enredos que se passem no espaço ou até mesmo universos paralelos. No contexto de filmes de terror, normalmente pegam nesta perspectiva e exploram o que pode dar de errado com esta tecnologia, inclusive se confiar-mos demasiado nela^(‘WHAT IS SCIENCE FICTION?’, 2022);

Sobrenatural: Subrenatural lida com o aparecimento de fantasmas e demónios, na forma de possessões demoníacas, casas assombradas, o Diabo e a vida após a morte. Não está, no entanto, obrigatoriamente relacionados com a religião, embora se cruzem em bastantes filmes ^(‘SUPERNATURAL HORROR FILM’, 2023);

Vampiros: A presença de vampiros, reconhecíveis pelos seus caninos e o estereótipo de morder pescoços para sugar sangue. Eles são normalmente caracterizados como seres semelhantes aos humanos, mais pálidos e magros, com um cabelo preto ou loiro longo, para simular o facto de não se conseguirem ver ao espelho e não poderem apanhar sol. Nos filmes de terror eles normalmente são o inimigo, porque sugar o sangue a alguém implica que a vítima morra ou que se transforme num vampiro^(‘VAMPIRE FILM’, 2023);

Zombies: Zombies podem variar de cadáveres a reviver ou humanos infetados com um tipo de vírus que deixa o seu cérebro inutilizado, ficando num estado vegetativo de morto-vivo. Assim como os slashers, lidando com algo que vem da morte, este subgénero é fortemente associado ao terror^(‘FILME DE ZUMBI’, 2023);

Canibalismo: Outro subgénero que liga diretamente aos nossos medos, filmes canibais estão quase diretamente ligados aos de terror, até porque parece difícil fazer este tema sem incomodar o público. “Canibalismo” é o ato de um ser humano consumir outro ser humano. Este tópico pode ser ligado com os zombies, pois é muito frequente vermos nesses filmes os zombies a devorar o ser humano, portanto, liga ao mesmo tipo de medo que os de canibalismo. Este tipo de filmes é ainda normalmente acompanhado com violência e tortura, podendo ainda incluir violação^(‘CANNIBAL FILM’, 2023);

Comédia: Não sendo um género associado ao terror, visto que um visa fazer as pessoas rir e outro visa provocar medo e ansiedade, comédias de terror têm elementos de ambas em doses quase iguais, sendo que a presença de um não elimina o outro. Ou seja,

um momento estamos a rir, noutro podemos estar a gritar. Não confundir com o género de humor negro ('COMÉDIA DE TERROR', 2022);

Humor Negro: Enquanto a comédia pretende fazer as pessoas rir, humor negro pretende chegar a esse mesmo final de maneira diferente. Pega em assuntos considerados tabú e que são difíceis de discutir, de maneira que esse assunto seja falado e visualizado pela audiência, fazendo-a ficar desconfortável, mas, ao mesmo tempo, fazer rir. Temas deste tipo de comédia podem passar por diversos temas controversos, entre eles, “morte, crime, pobreza, suicídio, escravatura, genocídio, trabalho forçado, tortura, guerra, violência, terrorismo, discriminação, doença, racismo, sexismo, homofobia, violação, incesto, pedofilia e a sexualidade humana” ('BLACK COMEDY', 2023);

Suspense/Thriller: Estes tipos de filmes apresentam bastante tensão na maior parte dos filmes, onde a audiência não sabe o que vai acontecer, o que a deixa envolvida nos filmes, assim como a personagem principal. Cenas típicas destes filmes são cenas de perseguição ou de luta, sendo que a vida da personagem tem de estar ameaçada nestas situações ('THRILLER FILM', 2023);

Crime/Policial: Assim como o nome, o filme tem de obrigatoriamente conter um crime no seu enredo, sendo que o protagonista comete o crime ou é aquele que o tenta investigar ou resolver, e o crime pode ser um êxito ou falhar. Características destes filmes é a presença de uma entidade de autoridade ('CRIME FILM', 2023);

Mistério: Muitas vezes relacionado com um crime ou com um assassinato, este género consiste numa parte chave da história que só é descoberta no final e que passa o filme todo a tentar descobrir ('MYSTERY FICTION', 2023);

Gótico: Filmes baseados na literatura gótica, apresentam elementos de terror misturados com exotismo, sobrenatural, loucura e pessimismos (MIRANDA, 2019). A literatura gótica focava-se em tópicos com maldições e profecias, secretismos sobre o passado, sendo que estas histórias eram protagonizadas por donzelas e cavaleiros, tendo a clássica presença de um vilão ('LITERATURA GÓTICA', 2022);

Giallo: Especificamente usado para filmes italianos, engloba outros subgêneros como *slashers*, *thrillers*, terror psicológico e *sexploitation*, sendo considerado um mistério de assassinato. Mistura o contexto de thriller, com a violência e fator de choque presente no terror, podendo conter elementos de erotismo ('GIALLO', 2023);

Blaxploitation: Destaca-se pelo facto de pessoas negras aparecerem como protagonistas, ao contrário do que se via habitualmente, sendo por norma apresentados como amigos do protagonista, vítimas ou, inclusive, vilões da história. Aparece nos anos 70's, quando se estavam a repensar a relação entre etnias. No entanto as personagens em si caem nos estereótipos que a comunidade branca criou para a comunidade negra ('BLAXPLOITATION', 2023);

Folk: *Folk*, ou popular, remete para tradições partilhadas por um certo grupo de pessoas, ou seja, a cultura delas. No entanto, remete mais para histórias partilhadas entre eles, como mitos, lendas e outros elementos de uma cultura mais oral ('FOLKLORE', 2023). Folk Horror pega nestas mesmas lendas e mitos e utiliza-as como uma ferramenta de provocar medo. Temas frequentes neste tipo de filmes passam por superstições, religião e/ou sacrifícios ('FOLK HORROR', 2023);

Natural: Ao contrário do sobrenatural, que lida com ameaças que provêm de outro mundo ou de um mundo paralelo ao nosso, estes tipos de filmes pegam ameaças reais no nosso mundo, como aranhas e insetos, como abelhas, e outros animais que nos possam provocar medo, como tubarões e piranhas, ou até animais que achamos inofensivos como pássaros, e coloca-os num contexto de filme de terror, em que eles se tornam na ameaça ('LIST OF NATURAL HORROR FILMS', 2023);

Body Horror: Relacionado com a nossa repulsa aos zombies, este tipo de filmes tem como alvo o nosso corpo, tentando sempre o demonstrar de uma forma grotesca, seja por mutilação, pela transformação zombie, doença como raiva, ou outros aspetos que alterem a aparência do corpo de uma forma pouco natural ('BODY HORROR', 2023).

Monstro: Este tipo de filmes implica a presença de um vilão principal, que assume a forma de um monstro, normalmente em proporções enormes, comparado com o resto da civilização, mas não obrigatoriamente ('MONSTER MOVIE', 2023);

Fantasia: Podendo estar relacionado com o sobrenatural, filmes de fantasia estão ligados a histórias com magia e/ou mitologia, normalmente localizados em terras imaginárias e exóticas ('FANTASY FILM', 2023);

Western: Caracterizam-se pela história decorrer nas fronteiras da América, e em que as personagens principais serem cowboys e sheriffs, com a típica presença de bandidos ('WESTERN (GENRE)', 2023). Quando misturados com terror, é comum a aparência de um entidade sobrenatural, como vampiros ou zombies ('HORROR WESTERN', 2023). Por outro lado, Neo-Western apresentam a maior parte das características dos westerns, com a diferença crucial da história se localizar na sociedade contemporânea e urbana da América ('CATEGORY', 2023);

Cyberpunk Body: Cyberpunk é um futurismo distorcido que combina um futuro onde a tecnologia está bastante avançada, mas a sociedade pode não estar. É caracterizado pela possível presença de inteligência artificial. Deste tipo de filmes pode-se esperar um universo fortemente influenciado pela tecnologia ('CYBERPUNK', 2023).

4.1.5_ ESTATÍSTICAS DA CRONOLOGIA

Tipografia vs Lettering

Como podemos observar, nos anos 70 já se começa a observar uma tendência pela tipografia nos filmes de terror. No entanto, esta tipografia aparece muitas vezes desformada ou alterada. Quando de facto aparece *lettering*, aparece uma tendência em simular sangue de alguma maneira. Em ambas as categorias, conseguimos ver bastantes fontes a vermelho, possivelmente pelo mesmo motivo do *lettering*, ou seja, imitar o sangue. O vermelho também funciona para chamar à atenção do observador.

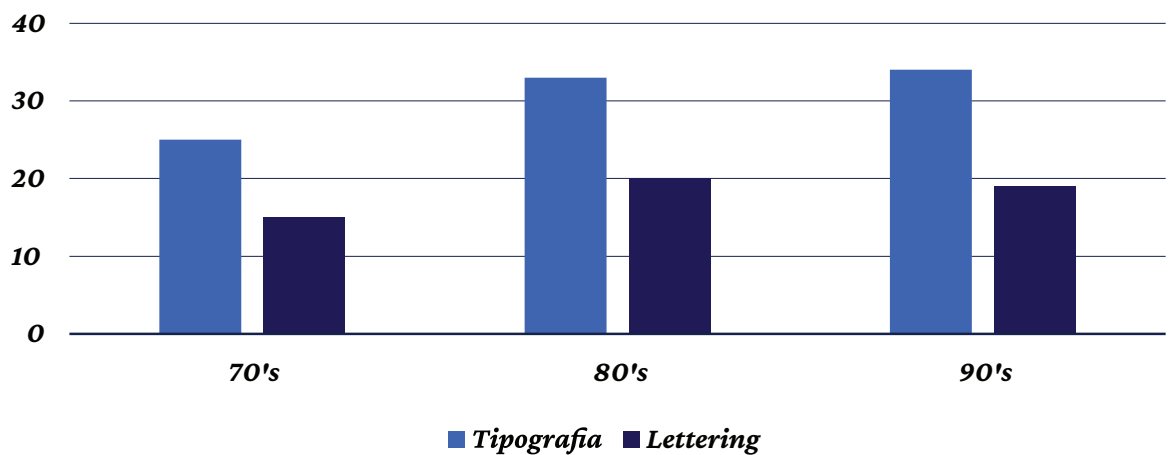
A maior parte dos títulos são fontes não serifadas. Isto deve-se ao facto deste tipo de letra se conseguir ver melhor ao longe. Isto era especialmente importante nesta altura, visto que não havia muita publicidade na televisão ou na rádio, então os cartazes que eram colocadas nos cinemas tinham de ser chamativos para um público muito geral, tanto nos EUA, como em Portugal.

A discrepância entre *lettering* entre a década de 70 e a década de 80 não muda muito, continuando a haver ligeiramente uma preferência para tipografia comparado com *lettering*. Também conseguimos observar títulos

em cores mais diversas sem ser vermelho, branco e preto, apesar de ainda serem as cores mais prevalentes. As fontes continuam a ser maioritariamente sem serifas

Como um contraste em relação à década de 80, existe uma clara tendência a preferir tipografia nestes cartazes. Não existe uma preferência óbvia a fontes sem serifas, havendo mais variedade. Também conseguimos ver os títulos com mais variedade de cores, havendo inclusive cor-de-rosa e gradiente entre amarelo e vermelho.

Comparação entre Ilustração e Fotografia ao longo das décadas



9/
Tabela de barras da
evolução de Tipografia
e Lettering
Autoria da
Mestranda

Ilustração vs Fotografia

Durante a década de 70, existe uma preferência por ilustração. Estas ilustrações podem variar entre ilustrações com um traço carregado ou a simular realismo, representando o monstro ou o ator principal. Em ambos os casos, a ilustração é sombria, com uma grande mancha de preto na sua composição. Este pormenor da mancha negra é também visível nos cartazes com fotografia.

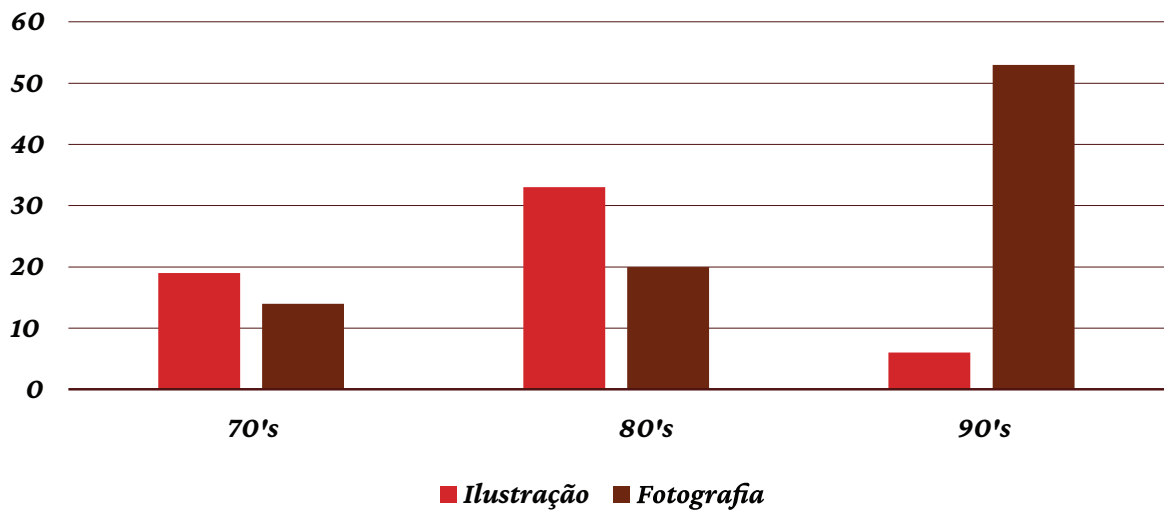
Ao entrar na década de 80, pelo menos no género de terror, a ilustração ainda tem uma presença forte para os cartazes. No entanto, com a aproximação dos anos 90, conseguimos observar um uso cada vez mais frequen-

te de fotografia nos cartazes, fazendo de uma transição da representação dos vilões e monstros da história para o uso das personagens principais.

Assim como a diferença de títulos, a diferença de tipologia de cartaz também é significativa, sendo que a fotografia ficou como a maneira mais utilizadas em cartazes. Esta tendência consegue-se ver desde o final da década de 80. Independente disto, são representados tanto as personagens principais como os vilões, havendo, portanto, variedade.

10 |
*Tabela de barras da
evolução de Fotografia
e Ilustração*
**Autoria da
Mestranda**

Comparação entre Ilustração e Fotografia ao longo das décadas

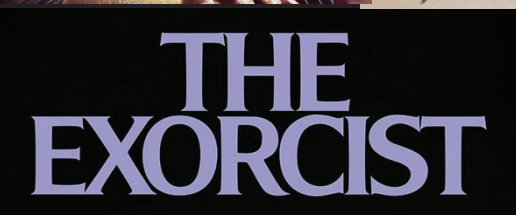
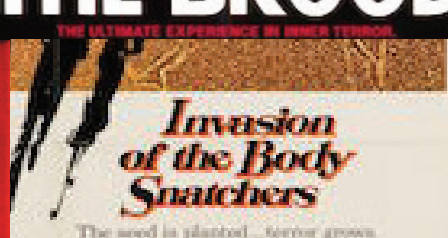
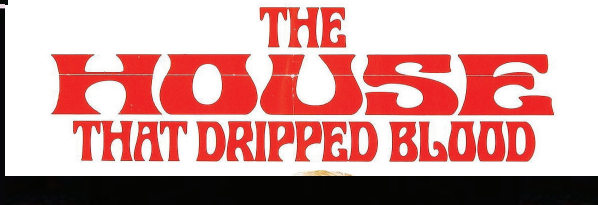
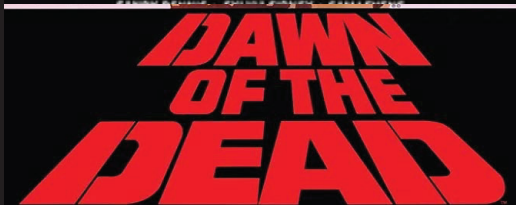
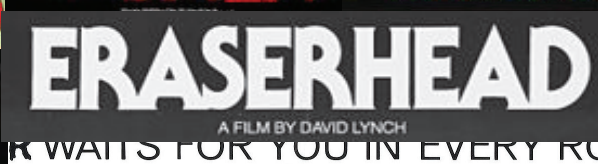
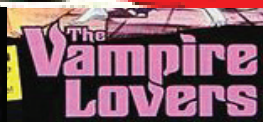


A L I E N



JAWS

Black Christmas





12 |
Títulos em lettering da década de 70
Autoria da Mestranda





14 |
 Títulos em lettering da década de 80
 Autoria da Mestranda



15 |
 Títulos em tipografia da década de 90
 Autoria da Mestranda



16 |
Títulos em lettering da década de 90
Autoria da Mestranda

4.2 Análise de Cartazes

Da amostra de 153 cartazes reunidos, serão agora analisados ao pormenor o total 9 cartazes, 3 em cada década. Serão analisados 3 *slashers*, 3 filmes de *sci-fi* e 3 que se revelarem pertinentes para a investigação. Para tal, será aplicado uma ficha de análise que privilegia não só a composição visual, escolha de cores e semiótica, como a relação que a narrativa do cartaz tem com a narrativa do filme. Serão analisados focos de interesse no filme e comparados com os focos de interesse colocados no cartaz.

No fim, será comparado com outros cartazes dentro do subgénero, com intenção de procurar elementos em comum ou o que os difere dos outros do mesmo género.

Ficha de Análise:

Nome:

Realizador:

Designer:

Resumo do filme:

Elementos dos principais do filme:

Análise subjetiva do filme:

Avaliação Subjetiva:

- O quão bem o cartaz representa a narrativa (quais os elementos dos filmes estão retratados e quão não estão; o que se retira do cartaz);
- Composição com base nos princípios adquiridos no capítulo de literacia visual e semiótica;
- Análise da paleta cromática;
- Análise do título em termos de tipografia e localização;
- Psicologia.

HALLOWEEN



The
Night
He
Came
Home!

MOUSTAPHA AKKAD PRESENTS DONALD PLEASENCE IN JOHN CARPENTER'S "HALLOWEEN"
WITH JAMIE LEE CURTIS, P.J. SOLES, NANCY LUDMIS · WRITTEN BY JOHN CARPENTER AND DEBRA HILL
EXECUTIVE PRODUCER IRWIN YABLANS · DIRECTED BY JOHN CARPENTER · PRODUCED BY DEBRA HILL

PANAVISION™ TECHNICOLOR™

A COMPASS INTERNATIONAL RELEASE



R RESTRICTED

Copyright © 1978 by Compass International, Inc. All Rights Reserved.

Década de 70

4.2.1_HALLOWEEN

Nome: Halloween

Realizador: John Carpenter

Designer: Bob Gleason

Data: Outubro 25, 1978

Subgénero: Slasher

Resumo de filme

Neste primeiro filme da franchise, é-nos dado a informação inicial de que um rapaz de 6 anos, Michael Myers (*Nick Castle*), matou a irmã com uma faca e é mandado para um hospital psiquiátrico. Quinze anos mais tarde, quando Samuel Loomis (*Donald Pleasence*), o seu psiquiatra, está a ir buscá-lo para um julgamento, Michael consegue escapar do hospital, matando algumas pessoas no processo. Sabendo que Michael representa um perigo para si e para a população, a polícia começa logo a procurá-lo. Michael obtém o seu macacão depois de matar um mecânico, obtendo ainda cordas, facas e a máscara de uma loja de conveniência. Quando sai, repara em Laurie Strode (*Jamie Lee Curtis*), que está a deixar uma chave na sua casa antiga, pois o seu pai está a tentar vender a casa.

A história começa agora a focar-se em Laurie, a personagem principal destes filmes, sem ser o assassino, que nota em alguém a segui-la durante o dia, não percebendo quem, e que preocupações são desvalorizadas pelas suas amigas Annie e Lynda. Loomis chega, entretanto, a Haddonfield e encontra-se com o pai de Laurie, xerife Leigh Brackett, para investigar a antiga casa de Michael.

Durante a noite, faz de ama a Tommy Doyle e, posteriormente, a Lindsey Wallace depois da sua amiga Annie a deixar em sua casa. Enquanto isso, na casa em frente, onde Annie estava inicialmente a fazer o seu serviço de ama, Michael mata Annie, Bob e Lynda antes de começar a sua perseguição a Laurie. Depois de uma repetição de acontecimentos, em que Michael tenta atacá-la e ela mal consegue escapar, a polícia consegue encontrá-lo e dar um tiro. No entanto, quando voltam para recolher o corpo, percebem que ele já não estava lá, deixando Laurie num estado de euforia, confirmando que o seu pesadelo ainda não tinha acabado.

Elementos principais do filme: Michael Myers, Laurie, facas, abóboras.

Análise subjetiva do filme

Sendo que nesta altura o género de *slasher* não era tão popular como iria ser na década a seguir, este filme representa todos os elementos clássicos de um *slasher*. Existe um assassino que, com o decorrer do filme, fez várias vítimas, inclusive a arma escolhida é uma faca. Um ponto de interesse neste filme é a maneira como manipula a iluminação. A luz do filme faz uma boa composição e garante o mistério e o suspense no filme todo. O filme também se destaca por criar um assassino com uma máscara icónica, que o ajuda a separar de outros *slashers*.

Avaliação Subjetiva do Cartaz

O cartaz consiste na ilustração que remete para o género de terror, consistindo de uma abóbora esculpida e de uma mão a segurar uma faca. O título encontra-se na parte de cima do cartaz, enquanto a *tag line* “*The Night HE came home*” localiza-se à esquerda da ilustração.

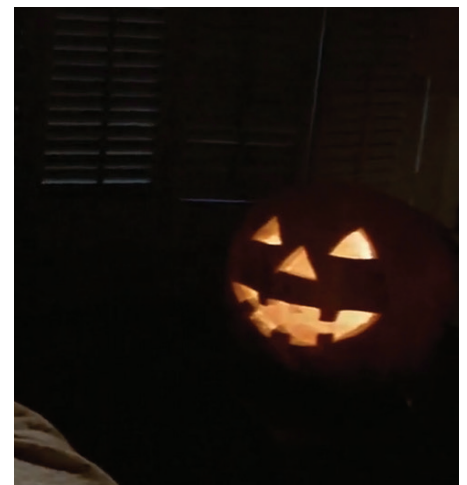
Sendo uma ilustração, o cartaz representa uma abóbora esculpida, remetendo para a tradição de esculpir abóboras no Halloween, alinhando-se assim com o título na parte de cima do cartaz. A abóbora pode ser vista nos créditos de abertura e, mais importante, ao longo do filme, como decoração das casas. Ainda assim, não existe uma abóbora exatamente igual aquela que vemos no cartaz, onde os olhos escupidos são mais agressivos e com linhas mais acentuadas. Esta abóbora encontra-se escondida pelas sombras, e à sua frende consegue-se ver uma mão que segura uma faca.

84 |

Halloween

Cenas do filme onde é possível encontrar uma abóbora presente

Autoria de Autora



A presença da faca, como discutido no capítulo da psicologia, é reconhecido pelo ser humano como uma ameaça, pelo que, apesar de não sabermos o que a história irá ser, sabemos que tem um elemento que nos coloca em perigo. Vendo a faca, podemos ser inconscientemente remetidos a um assassino, mas pode não ser uma associação direta. Além disso, liga diretamente com o filme, onde a arma de escolha do assassino é, de facto, a faca, e pode ser vista ainda na mão de Laurie, quando ela se tenta defender.



85 |

Halloween

Cenas do filme onde é possível encontrar uma faca presente, seja para atacar, seja para defender

Autoria de Autora

Em termos de cor, o contraste é forte e evidente. Imergindo de um fundo preto, tanto a abóbora laranja com os olhos amarelos, tanto a faca e a mão que a segura, são destacadas. Este contraste também sugere que o a ilustração se encontra num sítio mal iluminado e que só conseguimos ver estes dois elementos. Como apresentam cores semelhantes entre si – sempre no espectro dos laranja e amarelos, ou seja, cores quentes – o nosso olhar interpreta estes dois elementos como um só. Não encontramos muita profundidade, e o único elemento de proporção que temos é a relação da abóbora com a faca que, neste contexto, parecem estar à escala, não havendo um elemento que se destaque mais que o outro. A linha diagonal que conseguimos traçar desde o início da faca, até ao final dela, cria a ilusão de uma descida, reforçado ainda pelas linhas diagonais da abóbora, o que sugere movimento.

A tipografia, tanto do título como da tag line “*The night HE came home*”, é uma fonte não serifada, robusta. Estando a branco, destacam-se do fundo preto. O facto de “*HE*” estar maior e oblíquo, con-

17/
Halloween
Grelha do Cartaz
Autoria da Mestranda

86/
Halloween
Cores prevalentes do cartaz
Imagem formulada no site [http://mkweb.begsc.ca/color-](http://mkweb.begsc.ca/color-summarizer/?home)
[summarizer/?home](http://mkweb.begsc.ca/color-summarizer/?home)



trastado com o resto da frase, muda a entoação da frase, dando destaque a esta palavra, indicando a presença de uma entidade ou pessoa que, ligado com a faca, pode indicar a presença de uma ameaça ou, no mínimo, alguém de importância para o enredo.

Se compararmos com os outros cartazes que estavam a ser feitos na altura, principalmente *slashers*, este destaca-se a nível de contraste. Incluiu tipografia, comum, se observarmos a amostra feita para esta tese, e branco, que também é comum. O título não se tenta misturar com a ilustração, nem a tag line, estando lá para dar a informação.

Tendo em conta que *slasher* ainda não eram particularmente populares nesta altura, o cartaz não remete de imediato para o que a história do filme irá ser. Não representa nem o assassino principal do filme, Michael Myers, nem a personagem Laurie que acaba por ter bastante importante para o enredo. Podemos argumentar que não colocaram uma ilustração do assassino pelo elemento surpresa, porque a sua caracterização acaba por ser bastante icónica e reconhecível, mas também temos de aceitar que este cartaz podia ser utilizado noutro filme com assassinatos que decorressem no Halloween.



The people of this city
are being terrorized.
The crimes have no motives.
The killers have one explanation...

GOD TOLD ME TO

IT WILL GIVE YOU NIGHTMARES FOREVER

"GOD TOLD ME TO"

Starring TONY LO BIANCO

SANDY DENNIS • SYLVIA SIDNEY • SAM LEVENE
ROBERT DRIVAS • MIKE KELLIN • RICHARD LYNCH
Guest Star DEBORAH RAFFIN • Music by FRANK CORDELL

Written, Produced and Directed by LARRY COHEN

A LARCO PRODUCTION • A LARRY COHEN FILM
A NEW WORLD PICTURES RELEASE • IN COLOR



4.2.2_GOD TOLD ME TO

Nome: God Told me to

Realizador: Larry Cohen

Designer: Indefinido

Data: Outubro 22, 1976

Subgénero: Sci-fi

Resumo de filme

Uma série de assassinatos acontecem em Nova Iorque. Apesar dos detetives conseguirem sempre encontrar os culpados, estes têm apenas uma explicação para os seus atos: “Deus disse-me para o fazer”. Detetive Nicholas (*Tony Lo Bianco*), extremamente católico (apesar de estar a trair e mulher), investiga a fundo estas ocorrências que apresentam esta semelhança. Nas festividades, Nicholas recebe uma chamada enquanto está na esquadra da polícia a denunciar o próximo massacre, mas quando pergunta quem vai ser o assassino, a voz refere que ele “pode ainda não ter sido escolhido ainda”. Quando chega lá, ninguém o leva a sério e o esfaqueamento acaba por acontecer, exatamente com a mesma justificação.

De um dos assassinos, obtém o nome de Bernard Philips (*Richard Lynch*). Quando tenta falar com ele, é atacado pela sua mãe, que morre de seguida ao cair das escadas. Nicholas descobre que a mãe de Bernard acreditava ter sido raptada por extraterrestres e que teve uma gravidez virgem, algo que não fazia sentido para Nicholas, devido ao seu histórico religioso. Ele, entretanto, depara-se com um culto religioso que confirma a influência de Phillips nos assassinatos, sendo que este possui poderes psíquicos e que está por detrás dos ataques que andam a acontecer. Nicholas consegue convencer um dos membros a levá-lo a Phillips. Em conversa, Phillips demonstra o seu interesse em Nicholas e afirma que ele é especial como ele.

Nicholas percebe que ele também é resultado de uma dessas gravidezes virgens de mulheres raptadas por extraterrestres quando investiga os seus papéis de adoção e que, conseqüentemente, também possui poderes psíquicos. Quando volta a encontrar-se com Phillips, este tenta convencê-lo a criarem uma espécie juntos. Este apelo não funciona, o que resulta em Nicholas mata-lo, destruindo um edifício no processo. No final, Nicholas é interrogado sobre a razão de ter matado Phillips, ao que ele responde “Deus disse-me para o fazer”, enquanto é levado para o hospital psiquiátrico.

Elementos principais do filme: Nicholas, Phillips, NYPD, Raptos alienistas, gravidezes virgens

Análise Subjetiva do Filme

O filme tem uma certa estranheza. A escolha de representar Phillips de maneira luminosa assemelha-se mais com uma representação divina do que com uma representação alienista e, tendo em conta que Nicholas é uma pessoa assumidamente religiosa, pode ter sido uma escolha deliberada. De modo geral, a parte de sci-fi não é muito evidente neste filme, apesar da presença de Phillips e dos raptos alienistas. A história está mais focada nestes assassinatos misteriosos e na demanda de Nicholas tentar encontrar o culpado e uma razão por detrás dos atos.

Análise Subjetiva do Cartaz

Este cartaz tem um equilíbrio de informação visual e escrita, sendo que a parte de cima apresenta olhos rodeados por manchas, e a parte de baixo apresenta as frases, que nos dão mais contexto sobre o filme, separadas por uma mancha central negra com pouca informação.

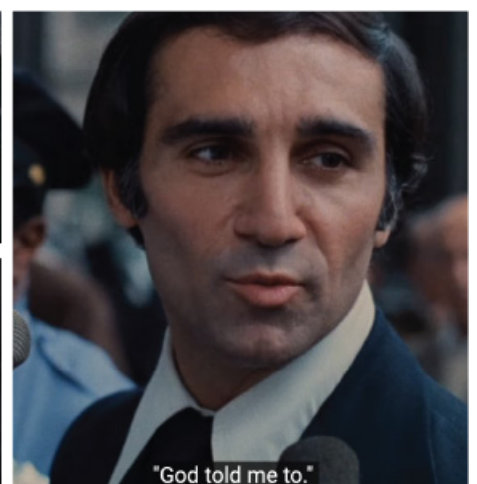
Começando pela composição geral, o foco é a parte superior do cartaz. Se associarmos a presença de “Deus” no título com o facto de a ilustração está localizada em cima, envolvida em manchas que se assemelham a nuvens, podemos associar que os olhos que nos vêm são de Deus, ou, no mínimo, pretendem representar a personagem principal.

88 /

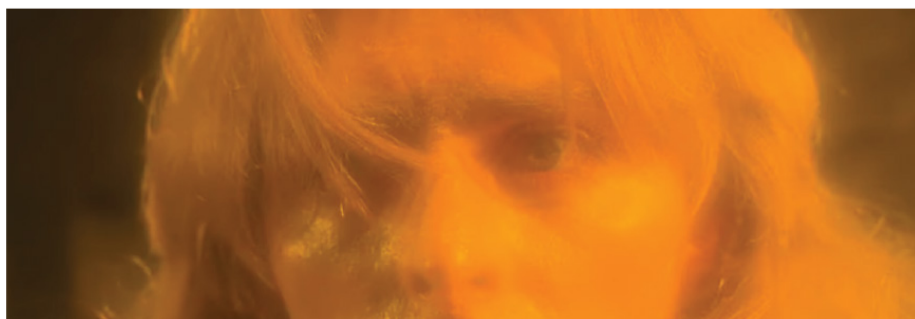
God told me to

Cenas do filme que envolvem os assassinos explicarem a sua razão para matarem

Autoria de Autora



Este par de olhos parecem estar a olhar para nós de cima, como forma de julgamento ou de superioridade. Devido ao contraste que envolvem os olhos, o olhar parece ser ainda mais severo, apesar de parecer também assustado e/ou surpreendido. A presença dos olhos não é a parte mais destacada do cartaz, visto que a tonalidade em volta dos olhos é mais clara e não se percebe a profundidade desta composição. O uso destes olhos remete para o final do filme, quando Nicholas se apercebe que tem poderes psíquicos, como Phillips. Isto é demonstrado com um enquadramento da cara dele, iluminado nos olhos, e Nicholas a controlar a mente das pessoas. É algo particular deste filme, algo que o diferencia, não usado muitas vezes, que ajuda a dar um valor especial ao cartaz, que ganha um novo significado depois de se visualizar o filme.



89/
God told me to
Cenas do filme onde usam os poderes psíquicos
Autoria de Autora

O facto de estar a preto e branco pode remeter para questões religiosas, onde o preto representa o mal e o branco representa o bem. Visto que o filme em si demonstra bastantes elementos religiosos de várias maneiras, seja numa igreja, seja num ambiente mais festivo, seja na decoração da casa de Nicholas, aplicar cor neste cartaz também não ficava longe da estética visual do filme.

Quando se trata da narrativa, a maior parte da informação que retiramos é das frases que acompanham este cartaz. “As pessoas desta cidade

²³ TL- "The people of this city are being terrorized. The crimes have no motives. The killers have one explanation"

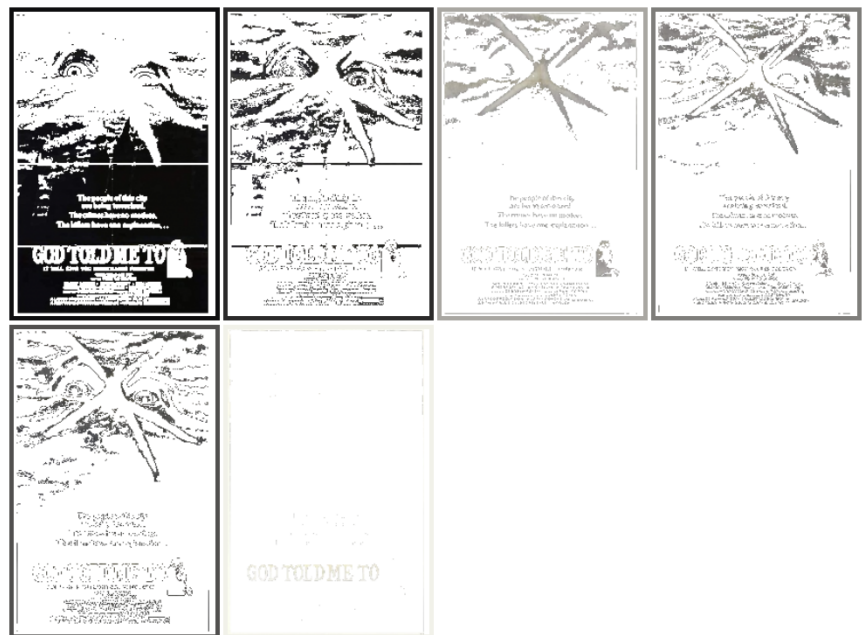
estão a ser aterrorizadas. Os crimes não têm motivos. Os assassinos têm uma explicação” ²³. Percebe-se que se trata de uma série de assassinatos numa cidade que acontece por motivos estranhos. No entanto, carece da presença de algo que indique que este filme é um sci-fi, parecendo que remete para algo mais sobrenatural.

Se observamos a grelha inspirada em Leonardo da Vinci “O homem de Vitruvius”, reparamos que o centro do cartaz é a parte com menos informação. Ainda assim, a mancha está bem distribuída entre a parte de cima e a de baixo, não parecendo haver um excesso de informação. O título apresenta-se mais destacado que a tag-line, apesar de se apresentar abaixo, devido ao tamanho e peso de fonte. Ambos o título e os olhos apresentam-se sensivelmente no mesmo espaço no cartaz, contribuindo ainda mais para o equilíbrio.

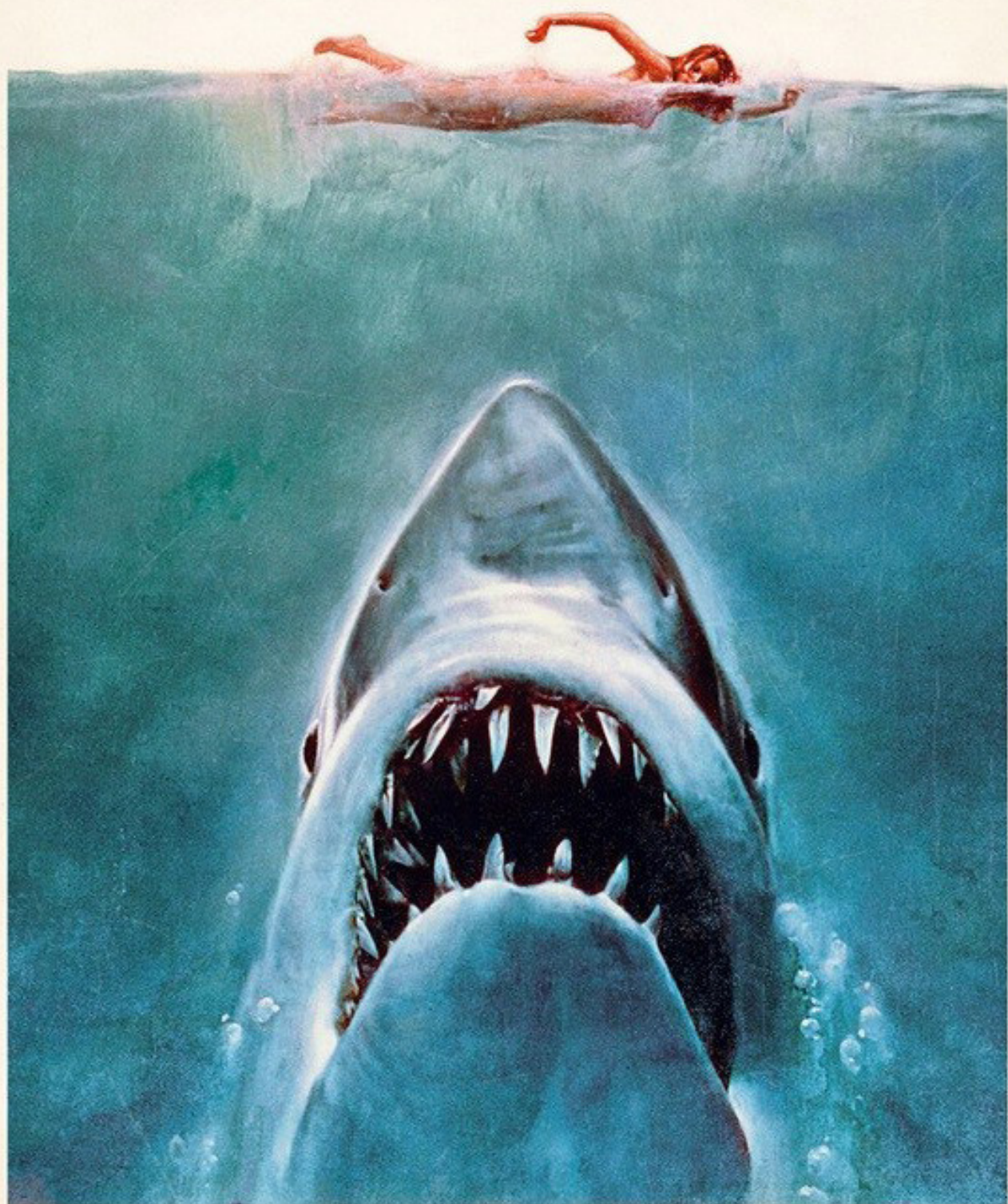
18 |
God told me to
 Grelha do Cartaz
 Autoria da Mestranda

90 |
God told me to
 Cores prevaletentes do cartaz
 Imagem formulada no site <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/?home>

A presença mais ambígua deste cartaz é a figura que se encontra ao lado do título. Ela representa Phillips a olhar para cima, como se estivesse a olhar para Nicholas. O objetivo desta figura não é aparente. Pode estar como maneira de fazer escala à figura de cima, pode estar presente para denunciar a sua presença no filme (apesar de mal se notar que é ele), entre outras razão. Pode-se argumentar que o cartaz tinha o mesmo equilíbrio e valor narrativo com ou sem esta figura, mas certamente é algo involgar.



JAWS



4.2.3_JAWS

Nome: Jaws

Realizador: Steven Spielberg

Designer: Roger Kastel

Data: Junho 20, 1975

Subgénero: Thriller

Resumo do filme

O filme começa com um casal na praia no meio da noite. A jovem entra no mar, tenta convencer o rapaz a entrar com ela, mas acaba por ser atacada sem o rapaz se aperceber. No dia seguinte, o corpo dela é encontrado na praia, sendo confirmado depois da autópsia ser o ataque de um tubarão. Martin Brody (*Roy Scheider*), o novo chefe de polícia, fecha a praia por precaução, mas o presidente rapidamente o pressiona a abrir, pois estavam na altura de verão e, sem as praias abertas, a economia da cidade estava destinada a falhar. A praia volta a abrir e, rapidamente, uma praia cheia de pessoas testemunha um ataque de tubarão a uma criança. O presidente, face a isto, coloca um prémio à primeira pessoa que conseguir matar o tubarão.

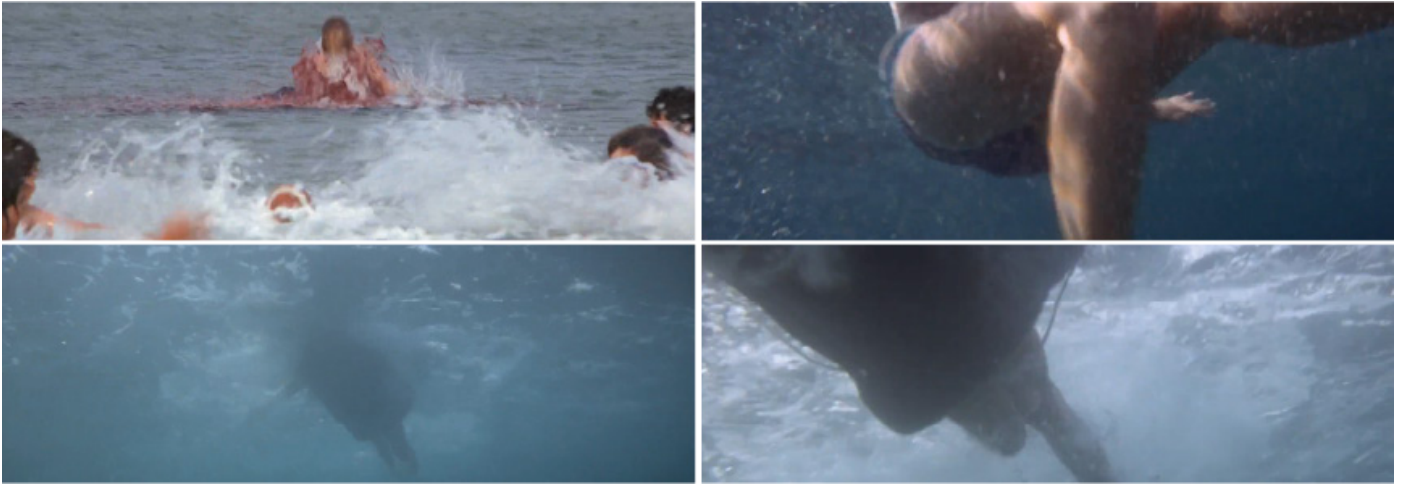
Eles usam o barco de Quint (*Robert Shaw*), caçador de tubarões profissionais e, juntamente com Matt Hooper (*Richard Dreyfuss*), oceanógrafo, juntam-se com o intuito de matar o tubarão. Depois de uma sequência de ataques, Hooper tenta injetá-lo com veneno letal, enquanto está dentro de uma jaula submersa, o que não corre bem e quase acaba morto. Quint é, entretanto, devorado pelo tubarão. Finalmente, conseguem matar o tubarão ao colocar uma botija de oxigénio na sua boca e provocando uma explosão. O filme acaba com Hooper e Brody a remar para a costa.

Elementos principais do filme: Tubarão, Hooper, Quint, Brody, Presidente Larry, Praia, Barco de Quint

Análise Subjetiva do Filme

O filme é bastante sucinto, a história de uma praia a ser atacada por um tubarão e a tentativa de o matar para a deixar segura. O uso da câmara da perspectiva do tubarão nos momentos de pré e ataque ajudam para criar a ansiedade e o pânico pretendido num filme de terror. Ainda mais por ser um cenário teoricamente realista e que pode acontecer. Juntamente com

este tipo de filmagens, a banda sonora enquadra-se perfeitamente no filme, ajudando a reforçar a tensão nos momentos de ataque e a calma.



92 |

Jaws

Cenas do Tubarão prestes a atacar uma pessoa

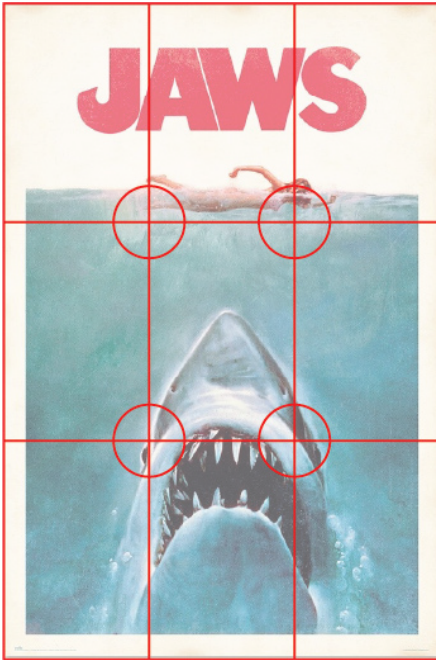
Autoria da Autora

Avaliação Subjetiva do Cartaz

O cartaz, assim como o filme, é sucinto, representando um tubarão a ascender do mar, pronto para atacar a rapariga. Em termos de narrativa, o cartaz representa bastante bem a essência da história. Está presente o tubarão, que ataca as vítimas, e consegue-se perceber estes ataques logo no cartaz, com a presença da personagem a nadar (que é a primeira vítima). O facto de existir uma desproporção em termos de escala ajuda a reforçar o facto de que este tubarão é uma ameaça, parecendo muito maior comparado com a pessoa. A boca estar aberta mostrando os dentes afiados, desperta, assim como com facas, a sensação de perigo na nossa mente.

Conseguimos perceber as bolhas de ar em movimento ao seu redor, o que nos indica que o tubarão está a ascender das águas, e a sua direção é vertical, para cima, onde a vítima vai. Em testes, dois tipos de grelhas enquadraram-se com este cartaz. As diagonais do cartaz reforçam este movimento vertical.

O título a vermelho apresenta-se numa tipografia sem serifas e robusto, contrastante com a restante paleta cromática azul, que representa o mar, criando um contraste de quente-frio. Devido à diferença e contraste entre estas duas cores primárias, pode-se afirmar que o título é o primeiro elemento que chama a atenção do observador, e só depois reparam no



tubarão. O tubarão, sendo um predador natural, pode ser caso de alerta nas pessoas, apesar de que, na vida real, serem animais bastante inofensivo para os seres humanos. O facto ter dentes afiados capazes de penetrar a nossa carne humana torna-o num sinal de perigo.

Esta sensação de perigo diminuía drasticamente se o cartaz fosse adaptado para conter outras personagens como Hooper, Quint e Broody. O cartaz interpreta este tubarão como a personagem principal e o foco. No entanto, não utilizar outro elemento distinto para este cartaz, faz com que pudesse ser utilizado noutra filme em que o predador fosse um tubarão. Mas, e por todas as razões já referidas em cima, são compreensíveis as decisões feitas.





FRIDAY THE 13TH

Década de 80:

4.2.4_FRIDAY THE 13TH

Nome: Friday the 13th

Realizador: Sean S. Cunningham

Designer: Spiros Angelikas

Data: Maio 9, 1980

Subgénero: Slasher

Resumo do filme

O filme começa com a breve história de dois monitores do “*Camp Crystal Lake*”. Aqui as crianças podiam passar parte do verão em cabanas no meio da floresta ao pé de um lago a fazer atividades. Estes dois monitores são assassinados quando estavam escondidos a namorar e outro jovem rapaz morre afogado no lago. Vinte anos depois, em 1979, existe uma nova tentativa de abrir este campo, apesar do receio geral, referindo que o campo está assombrado.

O filme prossegue para o grupo dos novos monitores, Brenda (*Laurie Bartram*), Ned (*Mark Nelson*), Bill (*Harry Crosby*), Jack (*Kevin Bacon*), Marcie (*Jeannine*) e Alice (*Adrienne King*). Steve (*Peter Brouwer*), o proprietário e responsável, sai do campo para ir comprar mantimentos. Os monitores começam a ser assassinos, um de cada vez, sendo estas perseguições e mortes vistas da perspetiva do assassino. Alice, numa desesperada tentativa de tentar encontrar ajuda, depara-se com Mrs. Voorhees (*Betsy Palmer*), cujo carro tinha acabado de chegar ao campo. Depois de alguma conversa, ela revela que tinha sido o seu filho a afogar-se no lago, enquanto os monitores estavam a ter relações sexuais, tentando agora matar Alice por ela representar estes mesmos monitores. Alice consegue sobreviver a noite, depois de matar a senhora idosa a colocar-se num barco no meio do rio. Num momento visto como paz, com a polia a aparecer ao amanhecer, Alice é arrastada para o lago por um corpo decadente. Acorda no Hospital, onde pergunta pelo rapaz. Quando a polícia afirma que não havia nenhum rapaz no local, Alice percebe que a história ainda não tinha acabado.

Elementos principais do filme: Assassino desconhecido, Alice, Brenda, Ned, Bill, Marcie, Steve, Camp Crystal Lake

Análise Subjetiva do Filme

Este filme também é um dos clássicos de *slashers*, em que a arma predileta é a faca. A história é interessante e certamente deixa o público surpreendido com o enredo final. A maneira de filmar este filme é particularmente interessante, assim como a música icónica que acompanha as cenas de perseguição.

Avaliação Subjetiva

O cartaz apresenta uma silhueta a segurar uma faca, que derrama sangue para o título, criando uma interação entre figura e título. Dentro da silhueta, temos uma floresta e personagens no seu ambiente, representadas num espectro de cores frias, especialmente variantes de azul. O título é um *lettering* pouco limpo, simulando algo escrito à mão, sem muito cuidado, com um ar rústico. Este *lettering* adequasse á localização do filme, que tem presente tabuletas sinalizadoras a madeira, também com letras desleixadas.

O facto de a silhueta estar em cima indica-nos que é o foco do cartaz. Possivelmente só está colocada em cima para permitir a interação entre a faca e o título, mas o isto resulta no destaque dela. Ela está sobressaída do fundo com um brilho branco que envolve a silhueta e ajuda a defini-la. O facto de a mancha preta estar a demarcar uma silhueta torna a sua presença mais sombria, remetendo para esta silhueta estar por entre a escuridão.



Pela presença da faca sangrenta, conseguimos deduzir que o filme se trata de um crime e/ou de um assassinato. Como referido acima, a interação entre faca e o título acontece a partir do sangue, que está a escorrer pelos números localizada abaixo da faca, apesar do “th” está mais diretamente

abaixo que os números. O facto de o título estar a subir parece ser uma escolha deliberada, reforçando a ideia de ter sido escrito à mão.

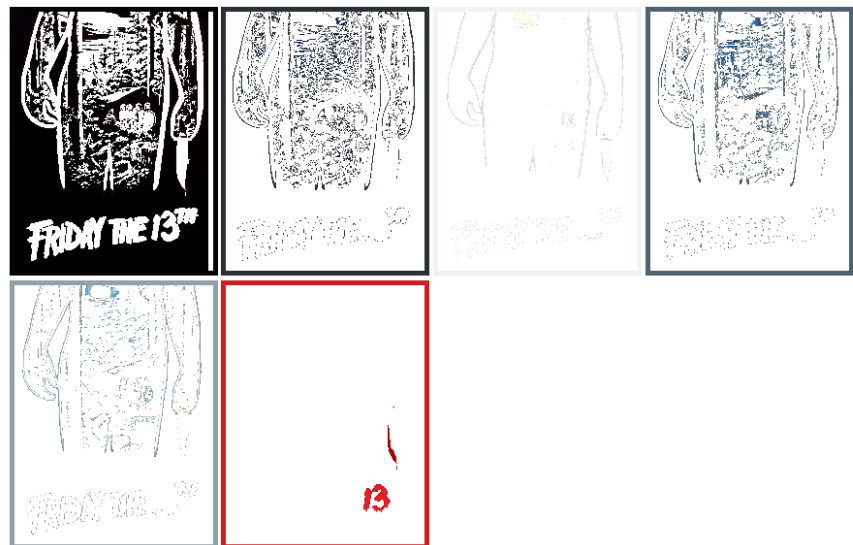
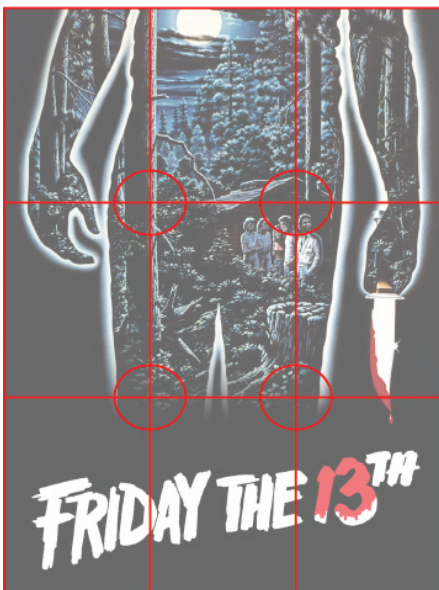
Sendo que o filme se passa num campo de férias localizado no meio da floresta, o cartaz consegue enquadrar bem esse cenário, apesar de existirem outros cenários interessantes neste filme que também podiam ter sido usados, mas que o ilustrador podia não ter acesso no momento de execução.

A paleta cromática deste cartaz passa por um espectro de azuis e verdes pouco saturados, misturados com gradientes de cinzentos. Ser um cenário noturno ajuda a criar o suspense e o desconforto porque, apesar de se apresentar uma cabana atrás das personagens, elas estão no exterior, onde teoricamente estão mais vulneráveis e isoladas. O uso dos atores permite a este cartaz ser exclusivo deste só filme. Branco puro é usado em 5 focos principais: o brilho a destacar a silhueta, o título, a faca, a lua, e a camisa da personagem localizada mais à frente, que nos ajuda a notar na presença das restantes.

20/
Friday the 13th
Grelha do Cartaz
Autoria da Mestranda

96/
Friday the 13th
Cores prevalentes do cartaz
Imagem formulada no site <http://mkweb.begsc.ca/color-summarizer/?home>

De maneira geral, a narrativa principal de um assassino está presente. O género de terror é reforçado pelo título em si, pois sexta-feira 13 é normalmente associado a azar em vários países e religiões, apesar de estar mais associada ao cristianismo. Não dá para perceber quem é a personagem principal, portanto o observador não consegue deduzir quem vai sobreviver, mantendo o suspense vivo e, acima de tudo, não dá para perceber quem é o assassino.



The ultimate in alien terror.



THE THING

A TURMAN-FOSTER COMPANY PRODUCTION JOHN CARPENTER'S "THE THING"

STARRING
KURT RUSSELL

SCREENPLAY BY
BILL LANCASTER

SPECIAL VISUAL EFFECTS BY
ALBERT WHITLOCK

SPECIAL MAKE UP EFFECTS BY
ROB BOTTIN

MUSIC BY
ENNIO MORRICONE

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY
DEAN CUNDEY

ASSOCIATE PRODUCER
LARRY FRANCO

EXECUTIVE PRODUCER
WILBUR STARK

CO PRODUCER
STUART COHEN

PRODUCED BY
DAVID FOSTER & LAWRENCE TURMAN

DIRECTED BY
JOHN CARPENTER

A UNIVERSAL PICTURE
© 1982 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.

R RESTRICTED
UNDER 17 REQUIRES ACCOMPANYING
PARENT OR ADULT GUARDIAN

SOUNDTRACK AVAILABLE ON MCA RECORDS & CAPES

BASED ON THE STORY "WHO GOES THERE?" BY JOHN W. CAMPBELL, JR. READ THE BANTAM BOOK PAMAVISION®

DOLBY DIGITAL
SELECTED THEATRES

4.2.5_ THE THING

Nome: The Thing

Realizador: John Carpenter

Designer: Drew Struzan

Data: Junho 25

Subgénero: Sci-fi

Resumo do filme

Tendo lugar na Antártica, o filme começa com um cão a ser perseguido por um helicóptero e que se esconde numa estação de pesquisa americana que estava no local. O helicóptero explode, matando a tripulação a bordo. D.Cooper (*Richard Dysart*) e o piloto MacReady (*Kurt Russel*) começam a investigar o seu redor e levam o cadáver para a estação. Na autópsia, todos os órgãos parecem ser humanos.

Enquanto isso, levam o cão para um refúgio, juntamente com outros cães, deixando-os sozinhos. O cão transforma-se num monstro com tentáculos que consome os outros cães ao seu redor. Esta situação alerta os outros, que matam esta criatura com um lança chamas. Ao fazer autópsia a este monstro, percebem que este é capaz de imitar e simular vida humana e animais, o que implica que alguém da equipa pode estar infetado. Quase de seguida, matam o primeiro membro da equipa por se ter revelado estar infetado, destruindo o helicóptero e o rádio no processo, para cortar toda a ligação com o mundo exterior.

Numa tentativa de tentar perceber quem está infetado, fazem análises ao sangue, que não resulta em nada porque alguém destrói as amostras, que deixa a equipa toda a suspeitar uns dos outros. Eles vão perdendo a equipa um a um, até que no final só fica Childs (*Keith David*) e MacReady, que aceitam o seu destino, não podendo fazer mais nada caso um deles esteja infetado.

Elementos principais do filme: D.Cooper, MacReady, Garry, Blair, Clark, Childs, Bennings, Palmer, A Coisa, A base

Análise Subjetiva do Filme

O filme demonstra o quão facilmente os humanos se viram um contra os outros num ambiente de suspeita. Apesar de ser o género de sci-fi, confirmado pela presença da “Coisa”, trata-se de um ambiente de instabilidade, isolamento e solidão, que podemos inserir no géne-

ro de terror psicológico. O facto de eles não terem nenhuma maneira de pedir ajuda exterior e não terem nenhum sítio para fugir gera uma certa ansiedade. Não estavam seguros em nenhum sítio e, verdadeiramente, não podiam confiar em ninguém.

A caracterização da coisa é interessante, principalmente o facto de puder imitar outros seres humanos e, na sua forma “original”, remeter ao gore, tendo tentáculos e pernas revestidas com gosma, que é uma forma de terror em si próprio.

Avaliação Subjetiva do Cartaz

O cartaz representa uma silhueta com um feixe de luz na cara, rodeado por elementos que se assemelham à neve num fundo azul. O cartaz faz um bom trabalho em manter o suspense da história. Apesar de não se perceber completamente a narrativa, ficamos intrigados com o facto de aparecer uma silhueta aparentemente humana, mas, como não lhe conseguimos ver a cara, não podemos ter a certeza se é humano e se podemos confiar nesta pessoa. Assim como discutido no capítulo da psicologia, o ser humano tem um medo instintivo a outros seres humanos com muita maquilhagem ou com máscaras, porque não se percebe realmente a sua verdadeira intenção. Adicionado com o facto de ser apenas uma silhueta, devido ao contraste de luz forte, deixa mais espaço para questões. Como também o estamos a ver de uma perspetiva de baixo, parece que a silhueta está em vantagem comparado com o observador. Afiliado com a descrição “O culminar em Terror Alienista”, conseguimos deduzir que esta presença é, de facto, não humana.

98 |

The Thing

Cenas do filme que representam o cenário e a idumentária

Autoria de Autora



Em termos de ambiente, consegue-se perceber que se trata de um clima frio, e esta ideia é ainda reforçada com o facto de parecer que a silhueta veste um casaco para a neve. Isso enquadra-se com o cenário do filme, como demonstrado na figura 98 . O uso de azul-claro também ajuda a criar este ambiente gélido. A paleta cromática está assente no espectro de azuis, combinados com brancos e pretos, transmitindo a ideia de tempestade, devido ao seu uso espontâneo e imprevisível — assemelhando-se à textura de um cristal — principalmente no fundo. Este azul, neste contexto, também ajuda a definir um certo isolamento, frio, pouco caloroso, assim como as personagens sentiam naquela base. O branco, por outro lado, é usado no feixe de luz que sai da cara da silhueta. É usado ainda no título e na tag line.



99 |

The Thing

Cenas do filme que representam a Coisa

Autoria de Autora

O título apresenta-se bem enquadrado, e apresenta-se com uma fonte não serifada e condensado. Dá-se um claro destaque ao “Thing”, sendo que o “The” se apresenta numa dimensão muito menor, colocada acima do “i”, simulando, portanto, a ponta desta letra. Sobressai ainda pelo uso de um contorno preto, que o ajuda a destacar-se do fundo e a ligar-se melhor com o texto apresentado a preto debaixo do título. Está também estrategicamente colocada sobre a porção menos ocupada e com menos elementos da composição.

Nas grelhas, duas enquadraram-se com este cartaz. Na primeira, a informação principal se encontra na coluna no meio, e que as colunas das pontas se contram limpas e com pouca informação. A se-

21/

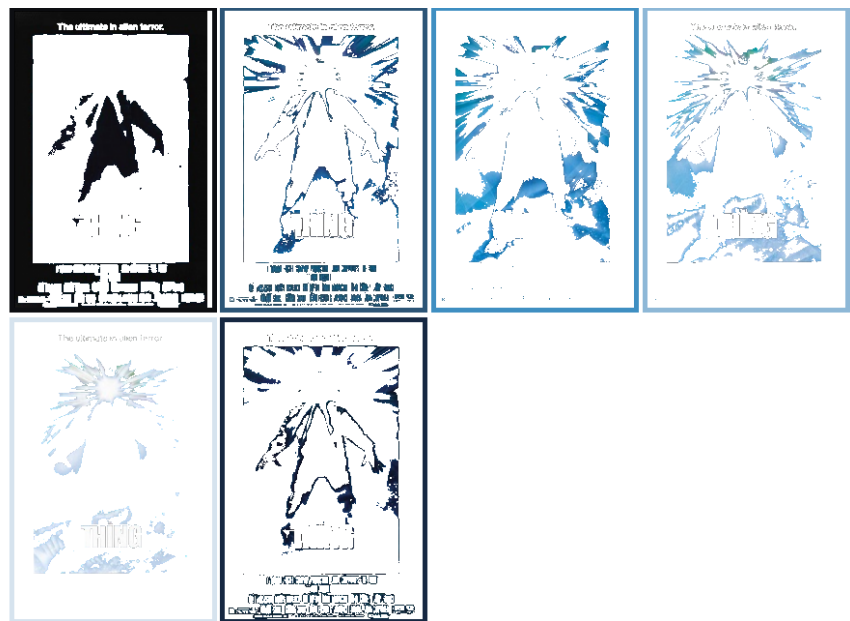
The Thing
Grelha do Cartaz
Autoria da Mestranda

100/

The Thing
Cores prevaletentes do cartaz
Imagem formulada no site [http://mkweb.begsc.ca/color-](http://mkweb.begsc.ca/color-summarizer/?home)
[summarizer/?home](http://mkweb.begsc.ca/color-summarizer/?home)



gunda serve para assentuar o facto de a silhueta se assemelhar a um triângulo, desde a cabeça até a linha oblíqua que os braços formam, sendo que o título se contra fora deste triângulo principal, permitindo à figura de ter o destaque merecido. Apesar de terem várias personagens que podiam ter colocado na capa, com atores famosos que certamente chamariam a atenção para este filme, optarem por esta silhueta que, tecnicamente, nunca foi uma das formas expostas pela Coisa durante o filme, ajuda a despertar o interesse. No entanto, caso o cartaz representa-se um dos muitos aspetos possíveis da coisa, como podemos ver na imagem x, tornava o cartaz exclusivo a este filme, dado a natureza icónica da sua representação. Ainda assim, este cartaz dificilmente é confundido como o cartaz de outro filme, devido aos pequenos pormenores dele, como a representação do clima frio e a silhueta enigmática.



There are some very good reasons
to be afraid of the dark.



FRIGHT NIGHT

If you love being scared,
it'll be the night of your life.

COLUMBIA PICTURES PRESENTS A VISTAR FILMS PRODUCTION A TOM HOLLAND FILM
"FRIGHT NIGHT" CHRIS SARANDON WILLIAM RAGSDALE
AMANDA BEARSE STEPHEN GEOFFREYS AND RODDY McDOWALL
VISUAL EFFECTS BY RICHARD EDLUND, A.S.C. MUSIC BY BRAD FIEDEL PRODUCED BY HERB JAFFE
DELPHI WRITTEN AND DIRECTED BY TOM HOLLAND READ THE TOR PAPERBACK

R RESTRICTED
UNDER 17 REQUIRES ACCOMPANYING
PARENT OR ADULT GUARDIAN

ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK ALBUM AVAILABLE ON CBS PRIVATE RECORDS AND CASSETTES

DD DOLBY STEREO
SELECTED THEATRES
Columbia Pictures

4.2.6_FRIGHT NIGHT

Nome: Fright Night

Realizador: Tom Holland

Designer: Peter Mueller

Data: Agosto 2, 1985

Subgénero: Supernatural

Resumo do filme

Fright Night conta a história de Charley (*William Ragsdale*), um rapaz de 17, fã de um programa chamado “*Fight Night*”, apresentado por um antigo ator que representava um caçador de vampiros, Peter Vincent (*Roddy McDowall*), que também vive no mesmo bairro. Charley fica convencido que o seu vizinho, Jerry Dandrige (*Chris Saradon*), que se acabou de mudar para a casa do lado, é um vampiro. Ele comenta isto com a sua namorada, Amy (*Amanda Bearse*), e com o seu amigo, “Evil” Ed (*Stephen Geoffreys*), antes de ir falar com a polícia. Isto não resulta em nada.

Charley pede ajuda a Peter, que não o leva a sério ao princípio, pensando ser apenas um fã obcecado. Amy tenta falar com Peter em privado, preocupada com Charley. Peter finalmente acredita em Charley quando repara que Jerry não tinha reflexo.

Jerry transforma Ed num vampiro e posteriormente Amy. O filme acaba com eles a conseguir infiltrar em casa de Jerry e matar os vampiros todos, permitindo a Amy voltar a ser humana. Semanas a seguir, Fright Night fica em pausa. Amy e Charley ficam na cama a ver um filme sobre aliens, sem reparar que um vizinho novo se tinha mudado para a casa de Jerry.

Elementos principais do filme: Charley, Amy, Jerry, Evil Ed, Peter, a Casa

Análise Subjetiva do Filme

Um filme de terror com parte de comédia, mas certamente com alguns sustos. As caracterizações dos vampiros tinham os clássicos caninos, mas demonstrados de uma maneira menos romantizada e mais grotesca, como podemos observar na transformação final de Amy. Isto é uma escolha interessante de caracterização, pois sendo que o resto do filme segue todos os estereótipos definidos para os vampiros — não ter reflexo, não entrar dentro de casa sem ser convidado, caninos e não podem apanhar luz solar — a escolha de caracterização permite diferenciar-se do resto.

Avaliação Subjetiva do Cartaz

Apresenta uma casa, que depois ficamos a conhecer como a casa de Jerry, com a presença de uma figura distorcida atrás. O cartaz está assente numa paleta cromática de azuis e brancos, com manchas pequenas de amarelos e laranjas.

Em termos de narrativa, o cartaz representa como foco principal a presença na parte detrás da casa. A casa em si apenas representa o foco dos acontecimentos estranhos e bizarros que Charley testemunha. Com intuito de dar mais destaque à casa, ela aparece sozinha neste cartaz, quando na verdade existem casas ao lado e ao seu redor, inclusive a casa de Charley, que está diretamente ao lado dela. Não muda nada sobre a história, e ajuda a tornar mais claro um dos elementos do filme.



A composição está bem contrastada entre o espírito e o resto do cenário, sendo que o espírito encontra a azul-claro— cor que corresponde à fumaça que podemos observar no filme a sair da casa — e o cenário está escuro devido ao cenário noturno. Este contraste de cores resulta num corte brusco da entidade pela casa, ficando apenas a cabeça visível, sendo que o resto do corpo tem de ser imaginado pelo espectador. Apesar de conseguirmos reconhecer a cara como humana — presença de olhos, nariz e boca — conseguimos perceber que não é completamente humana. O primeiro indicador são os dentes, mais precisamente, os caninos. Outro indicativo de que algo se passa de errado, são os olhos, em que as pupilas se apresentam muito mais pequenas do que o normal. Esta pre-

sença específica do cartaz remete para a caracterização de vampiro de Amy, como podemos observar na imagem x. Juntando a isto, os espíritos ao seu redor também parecem pouco comuns, apesar de se assemelha-rem a animais. Juntando esta informação toda, mais a casa, podemos deduzir que a casa pode estar amaldiçoada.



103 |

Fright Night

Cenas do filme que demonstram a caracterização dos vampiros

Autoria de Autora

Afiliando isso à frase “Se gostas de estar assustado, esta vai ser a noite da tua vida”, confirmamos que isto é um filme de terror, apesar de não remeter diretamente que vai ser um filme acerca de vampiros. Podemos mais rapidamente associar a uma casa assombrada, visto que os antagonistas destes cartazes são representados na paleta dos azuis, cores usadas para representar fantasmas em filmes, mais a sua transparência.

Apesar de se encontrarem cores quentes, que, em princípio se iria destacar num cartaz constituído maioritariamente por cores frias, não tem o destaque que poderia ter, por ter uma mancha consideravelmente menor em relação às outras cores. Isto cria não uma paleta assente em cores quente e frias, sendo mais correto assumir que é uma combinação análoga de cores. Quando realmente reparamos na sua presença, confirma o facto de que a casa está habitada ou que, pelo menos, alguém se encontra lá a certo momento do filme

Falando agora do título, podemos observar que é uma tipografia adaptada para este cartaz. Sem serifas e encorpada, que torna mais evidente o prolongamento da letra “F” e “T”, remetendo aos caninos desta enti-

22 |

Fright Night

Grelha do Cartaz

Autoria da Mestranda

104 |

Fright Night

Cores prevalentes do cartaz

Imagem formulada no site [http://mkweb.bcgsc.ca/color-](http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/?home)

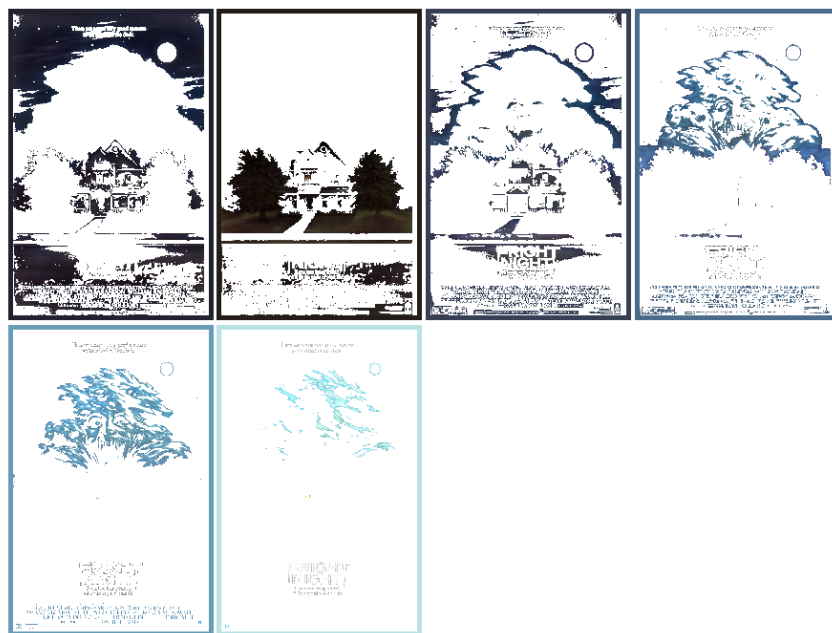
[summarizer/?home](http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/?home)



dade, e as letras se encontrarem com limiars rasgado. Se as letras estivessem com limiars perfeitos, possivelmente não teriam tanto impacto como esta versão. Esta consegue estabelecer um ambiente de inquietação, ou algo antigo, ou algo com história. Isto torna este título único e bem enquadrado com o filme.

Na grelha, podemos observar que o meio do cartaz é a casa, mas que a cara está esquadrada no foco superior. Toda a névoa também está enquadrada dentro do círculo e a estrada paralela ao fundo do retângulo. Conseguimos perceber que toda a informação pertinente se encontra na parte central, desde a Tag Line, à cara, a casa e mesmo o título, parecendo quase simétrico. De maneira geral, este cartaz faz um bom trabalho em organizar a informação que pretende dar, ao mesmo tempo que coloca pormenores que o diferencia dos restantes cartazes com vampiros.

Década de 90



IT HAPPENED TO
SOMEONE WHO KNOWS
SOMEONE YOU KNOW...

YOU'RE NEXT.

GIRL MURDERED
IN COLD BLOOD
OVERNIGHT
WHILE ROOMMATE
SLEEPS
Aren't you
Glad you
Turn on
The Light

GIRL KILLED
IN BIZARRE
GAS STATION
ACCIDENT
On a
rural highway
woman driving
stone pulled
into a small
service station

BABYSITTER
PHONED
BY KILLER
WITHIN HOUSE

HUNG WHILE
UNSUSPECTING
GIRLFRIEND
WATS IN CAR

COUPLE
DIES
IN GANG
INITIATION

URBAN LEGEND

WHAT YOU DON'T BELIEVE CAN KILL YOU.

PHOENIX PICTURES PRESENTS A NEAL H. MORITZ/GINA MATTHEWS PRODUCTION "URBAN LEGEND" JARED LETO ALICIA WITT REBECCA GAYHEART JOSHUA JACKSON
LORETTA DEVINE TARA REID MICHAEL ROSENBAUM AND ROBERT ENGLUND MUSIC BY CHRISTOPHER YOUNG EDITED BY JAY CASSIDY PRODUCTION DESIGNER CHARLES BREEN DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JAMES CHRESSANTHIS
PHOENIX EXECUTIVE PRODUCER BRAD LUFF WRITTEN BY SILVIO HORTA PRODUCED BY NEAL H. MORITZ GINA MATTHEWS AND MICHAEL McDONNELL DIRECTED BY JAMIE BLANKS

4.2.7_URBAN LEGEND

Nome: Urban Legend

Realizador: Jamie Blanks

Designer: Indefenido

Data: Setembro 25, 1998

Subgénero: Slasher

Resumo do filme

O filme começa com a sua primeira vítima, Michelle Mancini, morta no seu carro pelo assassino, caracterizado por um casaco espesso de inverno, com um manchado, depois de ter parado numa bomba de gasolina devido a ter pouco combustível.

A narrativa passa agora para uma faculdade, onde Parker Riley fala com as suas amigas, Natalie Simon (*Alicia Witt*) e Brenda Bates (*Rebecca Gayheart*), acerca de um massacre que aconteceu na sua faculdade, onde um professor dessa faculdade tinha assassinado à facada alunos que estavam a habitar no “Stanley Hall”, 25 anos antes. Um membro do clube de jornalismo, Paul Gardner (*Jared Leto*), acusa a história de ser uma lenda urbana.

A notícia sobre a morte de Michelle chega campus por fontes externas. Damon, amigo de Natalie e Brenda, passa pelo quarto de Natalie e convencia a ir dar uma volta de carro com ele. No meio da floresta ele é atacado pelo assassino encapuzado e morto quando Natalie tenta fugir. Ela tenta buscar ajuda, mas quando volta, não encontra nada.

Nessa mesma noite, a sua colega de quarto é estrangulada enquanto Natalie dormia no mesmo quarto e, quando acorda, encontra uma mensagem sangrenta, que correspondia a outra lenda urbana. Natalie confessa a Brenda que conhecia Michelle e que ambas tinham acidentalmente matado uma pessoa, também por causa de uma lenda urbana. Natalie, Brenda e Sasha vão a uma festa para se distrair. Sasha é caçada e morta fora da festa, sendo que Natalie chega a tempo para ver a sua amiga ser morta. Encontra Paul e Brenda, entrando todos no mesmo carro para procurar ajuda. Natalie e Brenda encontram um corpo na parte de trás do carro e decidem fugir dele por caminhos separados. Natalie foge e, ao passar por Stanley Hall, ouve Brenda a gritar, indo ao seu socorro. Ela percebe que o verdadeiro assassino é a sua amiga Brenda, que tenta matar Natalie por ter matado o noivo

dela acidentalmente ao utilizar uma lenda urbana. Natalie consegue sobreviver e Brenda acaba num rio, aparentemente morta.

Elementos principais do filme: Natalie, Paul, Brenda, Casaco do assassino, as diversas Lendas Urbanas, Faculdade

Análise Subjetiva do Filme

O filme consegue dar foco a várias lendas urbanas e é interessante a maneira como as utilizam. Vai dando presságio que algumas mortes, até porque quase todas as lendas urbanas que foram dadas em aula ou comentadas entre o grupo de amigos foram usadas no final. Este slasher não contém uma só arma, pois cada assassinato teve uma maneira específica para corresponder à lenda, apesar de o manchado ter sido um elemento presente ao longo do filme.

106 |

Unbreakable

M. Night Shyamalan, 2000

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/La_Terra_Trema

107 |

Split

M. Night Shyamalan, 2016

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/La_Terra_Trema

108 |

Glass

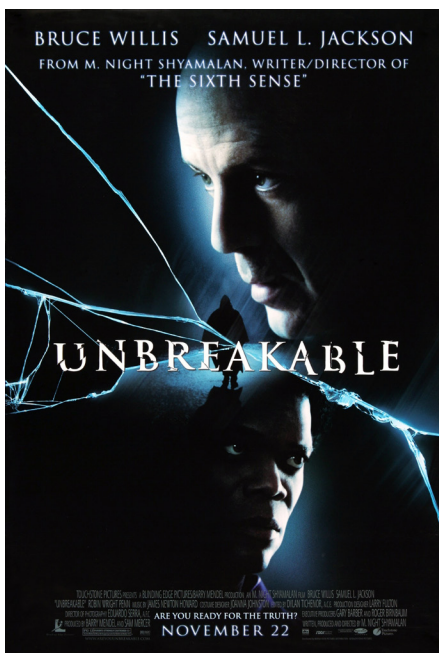
M. Night Shyamalan, 2019

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/La_Terra_Trema

Avaliação Subjetiva do Cartaz

O cartaz representa um vidro partido, pelo que cada parte das divisões entre os estalos apresenta uma personagem. No meio, é apresentado um olho em que só a íris tem cor. A *tag line* apresenta-se na parte de cima e o título em baixo.

Existem vários cartazes que contêm olhos como foco. O ser humano é atraído involuntariamente



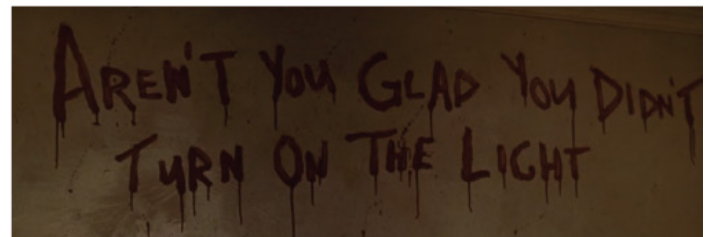
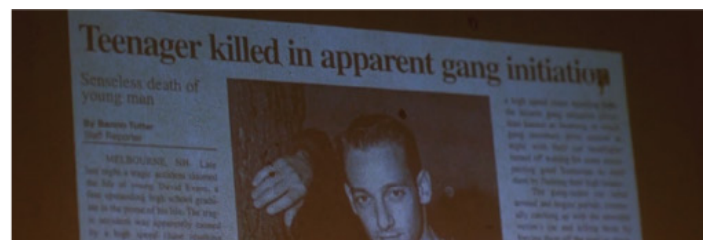
para olhos, sendo assim uma boa técnica de chamar à atenção. No entanto, não temos informação o suficiente deste olho para perceber que emoção ele pretende transmitir. Sendo a única cara que só mostra o olho, podemos assumir que esta presença pode ser a ameaça dos filmes. O vidro partido faz referência logo à cena inicial do filme, onde o vidro do carro é partido com um machado, ao matar a rapariga no carro. Este tipo de cartaz pode ser visto em outros filmes como a trilogia de M. Night Shyamalan “*Unbreakable*” (2000), “*Split*” (2016) e “*Glass*” (2019).

Este tipo de cartazes consegue chamar à atenção só pelos atores que possam conter. Neste caso, representam as personagens principais do filme e aqueles que serão afetados por algum tipo de maldição ou perigo. A frase “Aconteceu a alguém que conhece alguém que tu conheces.... És o próximo” faz um bom trabalho de transmitir o pânico das personagens do filme e provocar ansiedade ao observador deste cartaz, sentimento este que ainda é reforçado pela *tag line* “O que não acreditas pode-te matar”.

Olhando mais de perto, nas partes em que não estão os atores, estão peças de jornal dos incidentes e assassinatos que estavam a acontecer, especificamente as lendas urbanas. Isto remete tanto aos assassinatos como ao facto de Paul pertencer ao clube de jornalismo.

Não aparenta haver um motivo específico pelo qual alguns atores estão a olhar para a câmara e outros a olhar para o lado — sem ser o facto de eles estarem a desconfiar uns dos outros. Neste caso, podíamos colocar as personagens que morrem a olhar de lado e as que sobrevivem a olhar

109 /
Urban Legend
Cenas do filme
Autoria de Autora

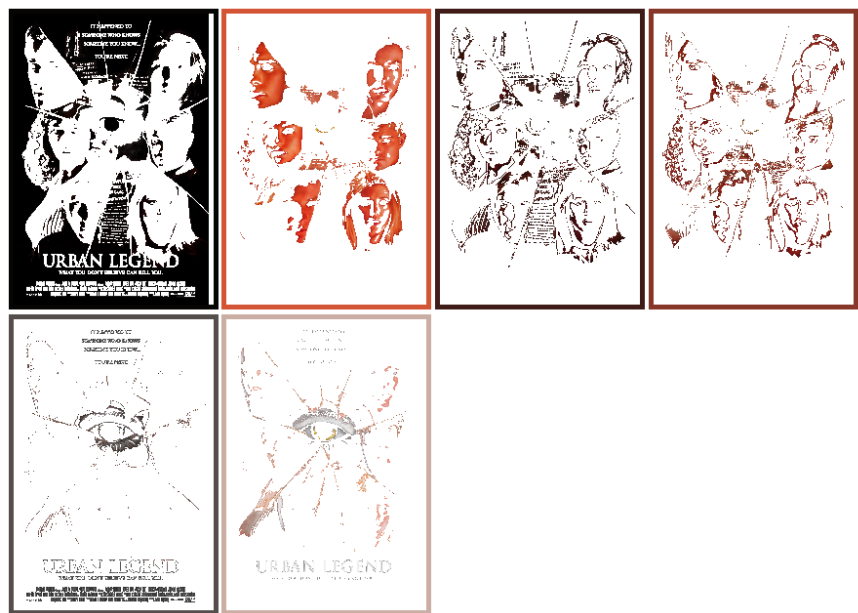




para a câmara, para dar um interesse especial pelo cartaz quando tivéssemos acabado de ver o filme, mas nenhuma destas opções é a verdadeira.

A tipografia usada é serifada, colocada numa parte escura do cartaz a branco, que ajuda a não se perder no fundo. Visto que o cartaz tem uma mancha preta predominante e tem bastantes elementos, a escolha de uma fonte serifada é o mais indicado, de maneira a não ficar muito sobrecarregado e a lutar pelo foco do observador. A paleta do cartaz também é neutra, apesar de as pessoas se apresentarem mais saturadas do que normal. As cores prevaletentes são os vermelhos e amarelos, sendo, portanto, uma paleta de cores quentes. A maneira como a luz ilumina a cara reforça o dramatismo do cartaz.

Como podemos observar na imagem, o cartaz encontra-se dividido, sensivelmente em 8 partes, 6 delas contendo caras e 2 delas contendo artigos de jornal. O foco é simultaneamente o olho no centro como as caras, pois apesar de estar numa posição central, a informação que nos chama mais à atenção inicialmente será a cor. Apesar de a iris ter cor, a sua mancha colorida é inferior ao seu redor. De maneira geral, foram colocados elementos o suficiente para despertar o interesse no filme, sem revelar as partes interessantes que permitem aproveitar da sua visualização.



Nome: Mimic

Realizador: Guillermo del Toro

Designer: Indefinido

Data: Agosto 22, 1997 (América)

Subgénero: Sci-fi

Resumo do filme

Num cenário em que baratas de Nova Iorque estão a provocar doenças e a matar dezenas de crianças, Peter (*Jeremy Northam*), um médico, convence a entomologista Susan Tyler (*Mira Sorvino*) a libertar uma espécie que ela criou. Uma mutação ao qual ela chamou de “Judas Breed”, uma junção de térmita e louva-a-deus, com o objetivo de exterminar as baratas que viviam nos esgotos. Foram apenas libertados espécimes femininas e estéreis, com o objetivo de apenas exterminar estas baratas e morrer, entretanto. Depois do sucesso desta operação, Susan e Peter casam.

Três anos mais tarde, começa a haver avistamentos estranhos. Um padre é arrastado para o sistema de esgoto e a única testemunha é um rapaz autista, Chuy (*Alexander Goodwin*). Entretanto, duas crianças vendem um inseto a Susan que, depois de analisar melhor, percebe que o inseto é semelhante à espécie que ela libertou nos esgotos. Antes de conseguir analisar melhor, este exemplar é roubado por uma presença incomum no seu apartamento, que foge com ela. Ao consultar o seu mentor, que estava a fazer uma autópsia a um ser estranho que tinha sido encontrado no esgoto, este confirma que a “Judas Breed” não só está viva, como evoluiu para outras subespécies. Chuy é raptado pelo assaltante estranho. Susan entra em contacto direto com um espécime, que está com o tamanho perto da de um humano, e acaba raptada também.

Susan percebe que a espécie se está a reproduzir a um ritmo alarmante, evoluindo cerca de 10 gerações em apenas 3 anos, o que os permitiu ficar do tamanho que atingiram. Isto também implicava que a sua espécie tinha elementos o suficiente para aniquilar a população de Nova Iorque, até mesmo do mundo, se não matarem o único espécime que é masculino e fértil.

Peter e um grupo na superfície vêm as suas opções para se infiltrar nos esgotos e exterminar esta espécie. O espécime masculino consegue fugir a uma explosão, mas acaba morto quando tenta seguir Susan e é atropelado por um comboio. Susan e Chuy conseguem voltar à superfície, reencontrando Peter, e parece ter tudo ficado bem.

Elementos principais do filme: Judas Breed, Susan, Peter, Chuy

Análise Subjetiva do Filme

O filme é um bom exemplo de sci-fi. Apesar de ser uma criatura tecnicamente terrestre, o aspeto desta espécie mutante assemelha-se à caracterização de aliens no filme “Alien”. O uso de algo que pode ser um cenário quase realista de acontecer, é o ideal para provocar o medo neste tipo de filmes. Tem de ter a sua parte idealista com a quantidade certa de factos “científicos”, o suficiente para deixar as pessoas desconfortáveis.

Avaliação Subjetiva do Cartaz

O cartaz representa um esgoto, sendo que o foco de luz vem de trás, e conseguimos ver uma silhueta a andar na direção da câmara, segurando aquilo que aparenta ser uma gaiola. Apesar de não representar muito da história, pelo menos na sua totalidade, é um cartaz intrigante. A cena aparece em bastante contraste, dando mais destaque à personagem focal. Consegue-se perceber que estamos num esgoto, sendo que a única forma de luz que entra nesta cena é a luz de fundo, mais a das grelhas superiores e a lanterna que a personagem segura. A luz tem um papel importante em estabelecer o cenário deste cartaz. O ser humano tem um medo primitivo do escuro. O facto de existirem vários espaços escurecidos nesta imagem levanta a questão do que possivelmente poderá estar escondido nestas sombras.

À primeira vista, o fato assemelha-se a um fato de apicultor a segurar uma colmeia, mas, pelo contexto, podemos deduzir que esse não é o caso.

112 |
Mimic
Cena inicial do esgoto
Autoria de Autora



113 |
Mimic
Judas Breed
Autoria de Autora

O uso de um fato protetor remete para uma substância perigosa, possivelmente contagiosa, reforçado pela personagem estar a segurar uma caixa. Esta cena acontece no início do filme — apesar de a paleta cromática não ser igual com a escolhida para este cartaz — mostrando Susan a largar a sua espécie no esgoto, na esperança de aniquilar as baratas e os ratos. Apesar de ser uma cena importante do filme, é simplesmente o início. Apenas mantém a sua relevância pelo facto de o perigo se localizar maioritariamente nos esgotos, ao longo do filme.

O título localiza-se na parte inferior do cartaz, numa fonte serifada e condensada, acompanhada de desfoco que remetem a reflexos. Ele apresenta-se a branco, contrastante com o fundo escuro em que se apresenta. Sem ser os reflexos, não existe nada neste título que o diferencie dos outros, sendo uma tipografia relativamente usual para a época, não deixando de



24 |

Mimic

Grelhas do Cartaz

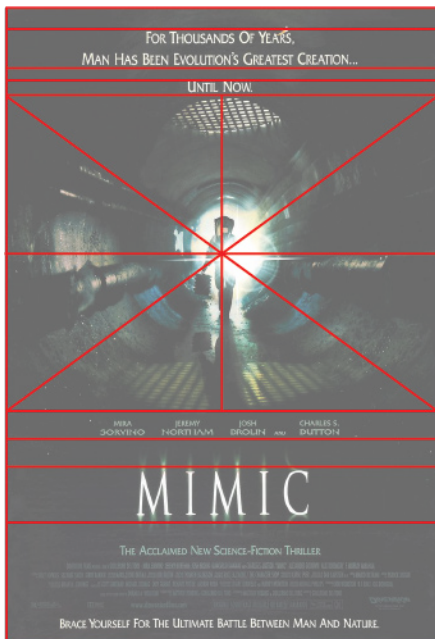
Autoria da Mestranda

114 |

Mimic

Cores prevalentes do cartaz

Imagem formulada no site <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/?home>



ser elegante, mas certamente sobre usada. A paleta cromática está assente em cores frias, com uma predominância de um verde muito pouco saturado, e acompanhado com uma mancha preta que torna mais escuro toda a cena. Temos um feixe de luz proveniente da lanterna, que está ainda mais destacado face à mancha preta e ao espectro de azuis e verdes.

A grelha confirma que o foco do cartaz é a silhueta, sendo que a informação mais clara se encontra na parte superior. Analisando agora a informação complementar que nos dão, percebemos que é um sci-fi pela frase “O aclamado novo filme de thriller sci-fi”. A frase “Por milhares de anos, o ser humano foi a melhor criação da evolução.... Até agora” ajuda a estabelecer a narrativa. O título dá informação complementar, pois “Mimic” significa mimica, ou seja, imitar, decorado com reflexos do próprio título. Sendo um thriller, não é incomum deixarem o enredo em mistério. Assim como a maior parte deste cenário do cartaz, o enredo está escondido na escuridão, deixando o observador com nenhuma escolha sem ser ver o filme para perceber a história.

4.2.9_ THE FRIGHTNERS



DEAD YET?



THE FRIGHTENERS

ROBERT ZEMECKIS PRESENTS A WINGNUT FILMS PRODUCTION A PETER JACKSON FILM
MICHAEL J. FOX

"THE FRIGHTENERS" TRINI ALVARADO PETER DOBSON JOHN ASTIN DEE WALLACE STONE JEFFREY COMBS JAKE BUSEY MUSIC BY DANNY ELFMAN PRODUCER CO-TIM SANDERS ASSOCIATE PRODUCER FRAN WALSH
CREATURE & DIGITAL EFFECTS BY WETA LIMITED EDITOR JAMIE SELKIRK PRODUCTION DESIGNER GRANT MAJOR DIRECTORS OF PHOTOGRAPHY ALUN BOLLINGER JOHN BLICK EXECUTIVE PRODUCER ROBERT ZEMECKIS PRODUCED BY JAMIE SELKIRK PETER JACKSON READ THE BOULEVARD BOOK
UNIVERSAL DIGITAL MCA HOME ENTERTAINMENT WRITTEN BY FRAN WALSH & PETER JACKSON COMING SOON DIRECTED BY PETER JACKSON A UNIVERSAL RELEASE UNIVERSAL
© 1996 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. AN MCA COMPANY

www.mca.com

Nome: The Frighteners

Realizador: Peter Jackson

Designer: Indefinido

Data: Julho 19, 1996

Subgénero: Supernatural; Comédia

Resumo do filme

Naquilo que aparenta ser uma vila normal, a sua reputação diz o contrário. Fairwater tem uma reputação de pessoas morrerem, sejam por razões de saúde, como enfartes, como homicídios. Lucy (*Trini Alvarado*) visita a casa de Patricia (*Dee Wallace*) como médica, tratando dos ferimentos da rapariga. Depois de Lucy perceber que os ferimentos não são normais, ela preocupa-se, mas a mãe rapidamente a expulsa de casa, referindo que a filha tinha sido cúmplice de um assassinato e que ela a podia fechar em casa o quanto quisesse. Em casa, Lucy vê notícias que relatam o massacre causado por John Charles Bartlett (*Jake Busey*), e que Patrícia, com 15 anos na altura, estava envolvida porque estava perdidamente apaixonada por Bartlett. Lucy e o marido Ray (*Peter Dobson*) passam por aquilo parece uma assombração e vêm se forçados a chamar Frank (*Michael J. Fox*). Frank é um caçador de fantasmas profissional/investigador psíquico, considerado uma fraude, mas que consegue ver espíritos. O marido morre de ataque cardíaco depois da visita de Frank, apercebendo-se que este o consegue ver. Ray tenta falar com ele para transmitir informação à sua mulher, o que aproxima Lucy e Frank.

Frank descobre que existe um anjo da morte a marcar pessoas de uma maneira em que só Frank consegue ver, colocando números nas testas, e depois matá-las. Lucy visita Frank na prisão depois de ele ser acusado de um assassinato que este anjo da morte provocou. Dentro da prisão, este anjo aparece, fazendo Frank e Lucy fugir. Lucy consegue colocar Frank num coma controlado, enquanto Frank, na forma de espírito, lida com este espírito e as suas intenções. Frank descobre que o fantasma é o espírito de John Bartlett. Quando volta à vida, visitam Patrícia, que ainda está perdidamente apaixonada por John Bartlett e consegue comunicar com a sua versão de fantasma. Patrícia mata a sua mãe, enquanto Lucy e Frank tentam prender o espírito de Bartlett numa urna, indo para o hospital psiquiátrico onde o massacre aconteceu. O espírito liberta-se e resulta de uma perseguição a Lucy e Frank por Bratlett e Patrícia. Eventualmente, conseguem fazer com que o espírito de Bratlett e o espírito de Patrícia, agora reunidos, acabem no inferno. Frank decide que ainda quer viver mais um tempo, aproveitando do resto dela na companhia de Lucy.

Elementos principais do filme: Frank, Lucy, Ray, Stuart, Cyrus, Juiz, Anjo da Morte.

Análise Subjetiva do Filme

O filme contém vários elementos que o tornam visualmente interessante e único. Apesar do anjo da morte ser o típico lençol preto desgastado com a ceifeira e a caracterização de Bratlett ser o típico psicopata assassino, o uso dos números das testas é um elemento não tão utilizado em outros filmes. A representação dos espíritos pode ser o normal para a época, de serem ligeiramente azulados e transparentes, mas cada um tem a sua própria personalidade, divergentes entre si, mas que convivem no mesmo espaço.

Avaliação Subjetiva do Cartaz

O cartaz apresenta uma cara esquelética e certamente não humana a submergir de um plano bege, acompanhado pela Tag Line “Dead Yet?” e do título em fonte serifada e trabalhada.

“The Frighteners” significa “Os Assustadores”. Afiliado com a cara central e o foco deste cartaz, o primeiro instinto pode ser assumir que isto se trata de um filme de terror. No entanto, falha em usar os clássicos de um filme de terror: uso de uma mancha de preto forte ou uso de luz para criar suspense, entre outros. Podia nem se sentir a falta deste elemento, se o cartaz conseguisse estabelecer o ambiente de terror com outro elemento. O único clássico que usa é a cara “assustadora”, que, ainda assim, por estar ligeiramente escondida, não é assustador o sufi-

116 |

The Frighteners

Cenas do filme onde os fantasmas aparecem

Autoria de Autora



ciente comparado com os outros. Esta cara aparenta ser um esqueleto a submergir da parede, ou como se um lençol estivesse em cima dele.

Mesmo depois de ver o filme, consegue-se perceber que o cartaz não transmite bem o seu enredo, que contém bastantes elementos que facilmente ajudariam a diferenciá-lo de outros filmes. A cara do cartaz é referência aos espíritos, que quando não são completamente visíveis, podem se misturar com as paredes o objeto, obtendo esta aparência de presença atrás de um lençol. No entanto, não é uma manifestação que aparece muitas vezes.

Não aparece nem o Frank, nem o anjo da morte ou qualquer referência a Patrícia e Bretlett, nem Lucy, ou até mesmo a cidade e a sua aparente maldição de morte. Outro foco de interesse neste filme é a presença dos números nas testas das personagens que estavam destinadas a morrer, que ajudava a separar a generalidade deste cartaz para um específico que facilmente é associado com este filme. O que, como defendido noutros cartazes, pode ser uma decisão deliberada para manter o mistério e existem várias maneiras de fazer um cartaz interessante para o mesmo filme.

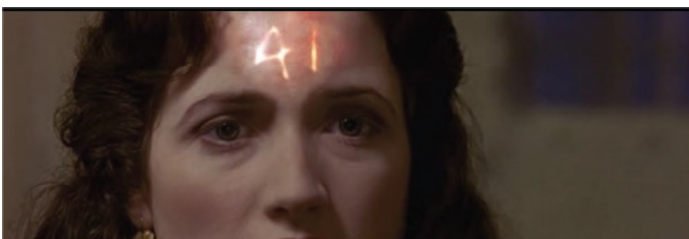
Este cartaz carece de contraste e de um foco central. Podemos argumentar que talvez quiseram realçar a parte de comédia deste filme mais, daí não ser utilizado um contraste forte ou o espírito da morte, mas se formos ver o filme em si, tanto o espírito da morte, como a representação de Bretlett e as próprias mortes são demonstradas como

117/

The Frighteners

Cenas do filme onde os números aparecem

Autoria de Autora



25 |

The Frighteners
Grelhas do Cartaz
Autoria da Mestranda

118 |

The Frighteners
Contraste no cartaz
Imagem formulada no site

119 |

The Frighteners
Cores prevalecentes do cartaz
Imagem formulada no site <http://mkweb.begsc.ca/color-summarizer/?home>



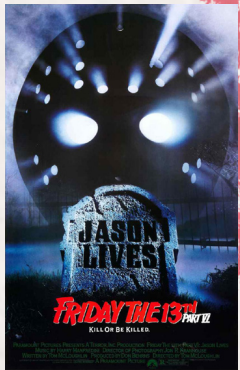
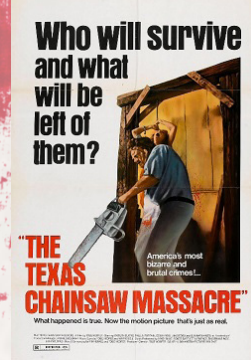
assustadoras. Aumentando o contraste no cartaz — sem mudar a paleta cromática em si — conseguimos perceber que a cara realmente é assustadora neste contexto, além de ficar mais destacada.

O título apresenta uma tipografia com volume e trabalhada a verde e verde-claro, que se destaca no fundo bege, até porque apresenta um gradiente branco por detrás. No entanto, a tag line “Já morreste?” não está numa cor muito contrastante. podendo ficar escondido se este cartaz for visto à distância. Este cartaz é um cenário em que a tipografia podia ser não serifada, visto que não tem muita informação e permitiria ao título de se destacar mais — não serifada, ou até mesmo serifas egípcias. Em termos de paleta cromática, é um cartaz uniformemente bege, com contraste monocromáticos, ou seja, no mesmo tom. As únicas cores diferentes apresentam-se na tipografia. Em termos de enquadramentos, apesar de tudo, a figura apresenta-se centrada no local indicado para chamar à atenção.

O quanto estes cartazes se destacam

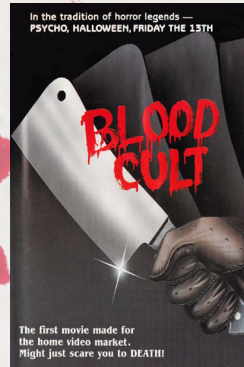
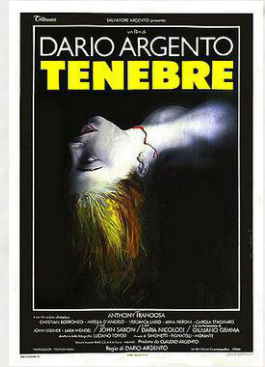


Cronologia de Slashers
**Década
de 70**

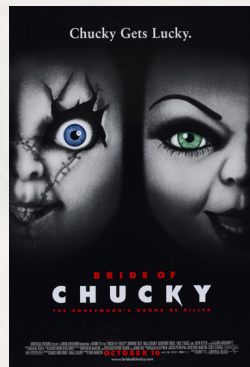




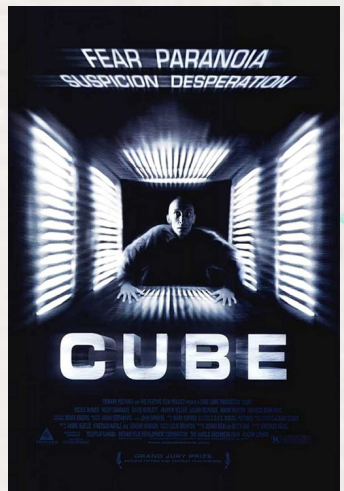
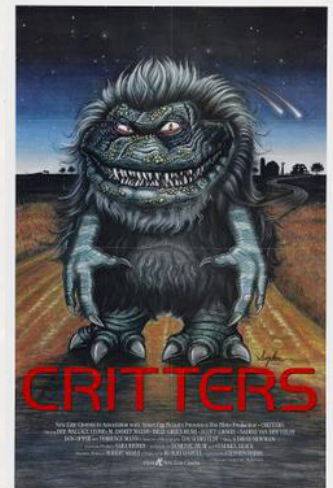
Década de 80

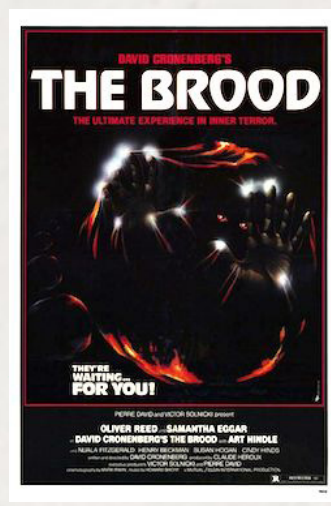
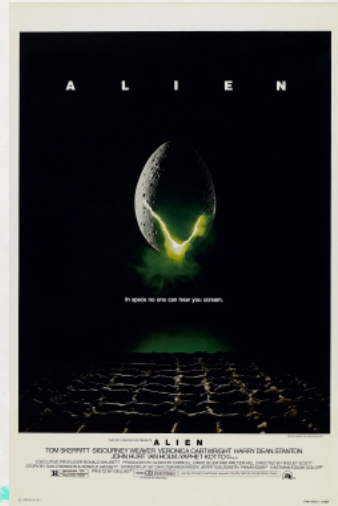
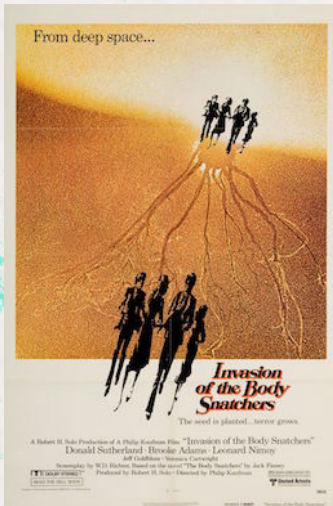


Década de 90



Cronologia de Sci Fi
**Década
 de 70**





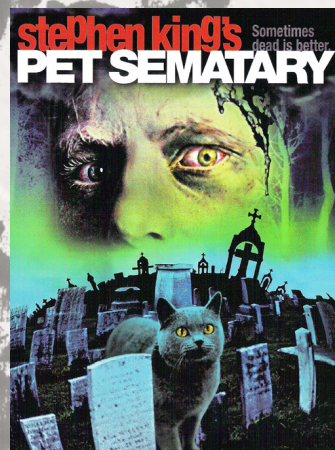
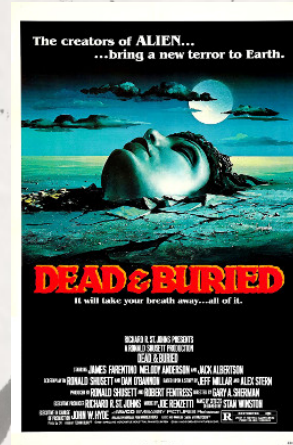
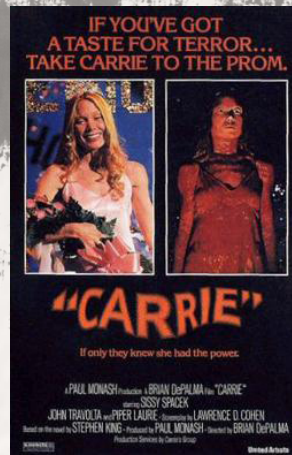
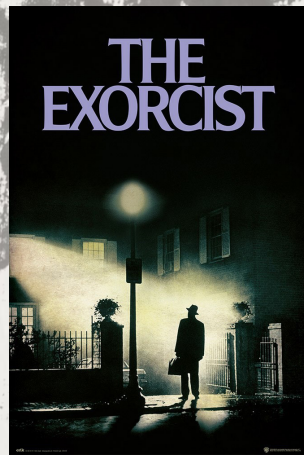
Década de 80



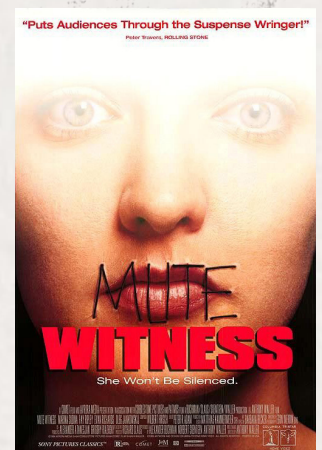
Década de 90



Cronologia de Supernaturais
**Década
 de 70**

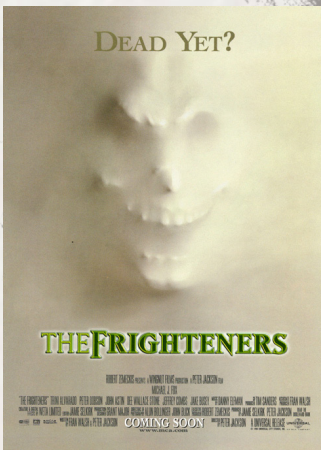


**Década
 de 90**





Década de 80



4.3 e se enquadram no seu género?

Quando se trata de *slashers*, aquilo que se pode esperar na capa é, principalmente, facas, apesar de ter sido estabelecido que os *slashers* não precisam obrigatoriamente de conter esta arma. Observando a amostra da tabela 26, conseguimos reparar que quase todos os cartazes contêm, de uma maneira ou outra, o vermelho, o que é uma maneira eficiente e sucinta de representar sangue ou de chamar à atenção o espectador. Os dois cartazes analisados contêm estas características, com a exceção de *Urban Legend*, que não contêm a arma, mas que apresenta as pessoas numa cor saturada, assemelhando-se assim à paleta geral.

Se analisarmos as cores deste género, reparamos que tanto o vermelho como o preto são as cores predominantes, juntas com o branco e outras misturas de cores. Também conseguimos ver alguns cartazes *slashers* em que a cor principal é o azul, como o de *Hell Night (1981)* e o de *I know what you did last Summer (1997)*. É argumentável se eles indicam que vão ser *slasher* mas, comparado com os restantes, provavelmente são os menos óbvios. Em termos de título, varia entre caligrafia e tipografia.

Uma abordagem comum usada nesta amostra é o uso do assassino principal, como no caso de Chucky no *Child's Play (1988)*, os restantes de Friday the 13th que usufruem da máscara de hockey de Jason ou até mesmo do *The Nightmare in Elm Street (1984)*, que usa as icónicas garras do Freddy Krugger. Isto ajuda as pessoas a distinguir franchises e a identificar as sequelas. Os únicos que usam os atores nesta amostra é *Urban Legend*, *I know What you did Last Summer (1997)* e *Scream (1996)*, usufruindo todos de uma iluminação que favorece o suspense e todos com expressões de susto/surpresa/intrigados.

No que trata aos *Sci-fi*, temos mais variedade de cartazes, assim como temos mais variedade de enredos. Conseguimos separar cartazes de *sci-fi* de, por exemplo, cartazes do supernatural. Existe normalmente a presença de uma entidade desconhecida, como no caso de *Critters (1986)*, *Species (1995)* e *Alien (1979)*. O uso de cores como verde e azul ajudam a criar uma desconfiança com esta presença no cartaz, sendo ambas cores frias que não nos transmitem conforto e que criam um ambiente de estranheza.

Os títulos não contêm um elemento que indique imediatamente que se

26|

Cronologia de Slashers

Autoria da Mestranda

27|

Cronologia de Sci-fi

Autoria da Mestranda

28|

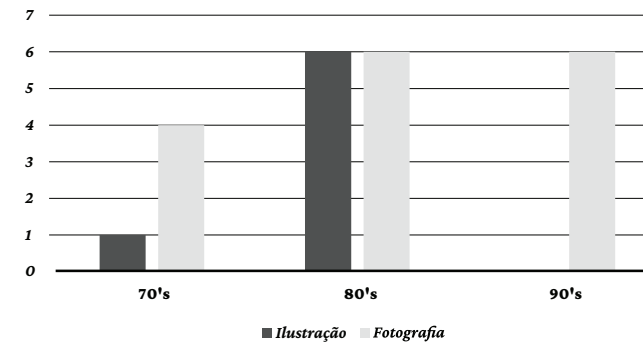
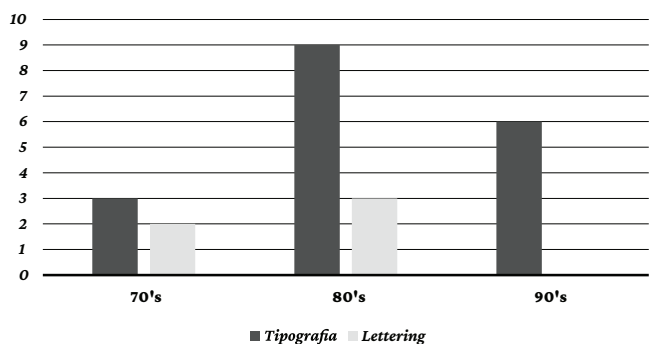
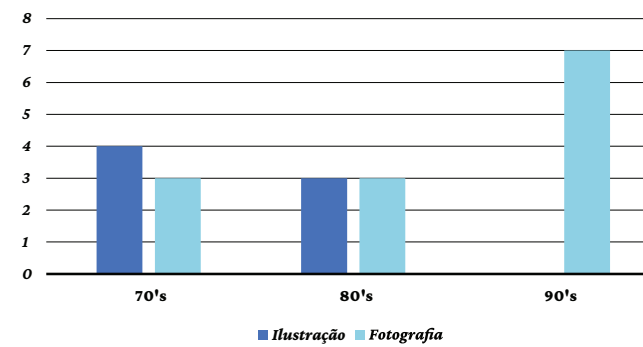
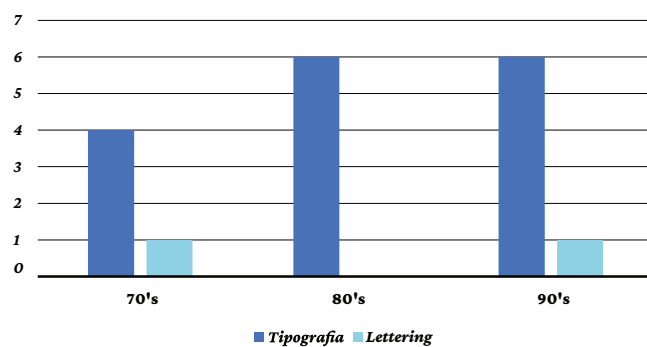
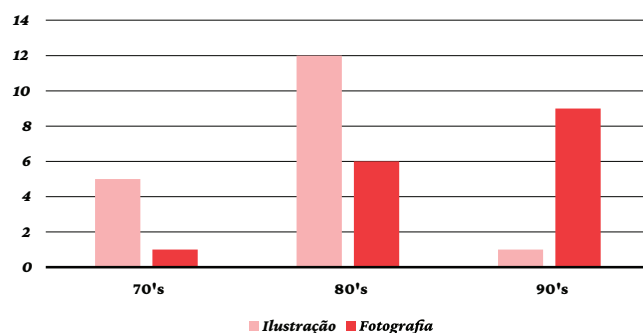
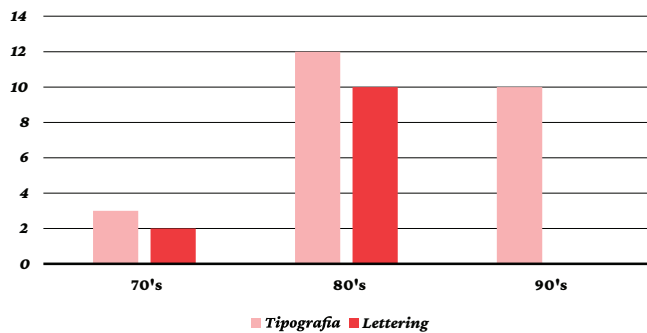
Cronologia de Supernaturais

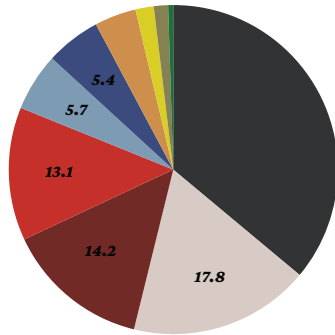
Autoria da Mestranda

29|

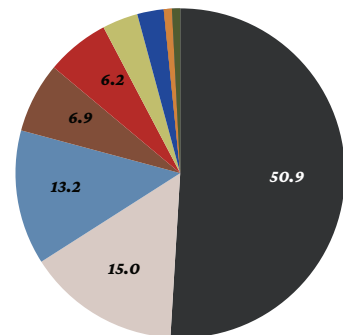
Tabelas de Comparação entre Tipografia/Lettering e Fotografia/Ilustração

Autoria da Mestranda

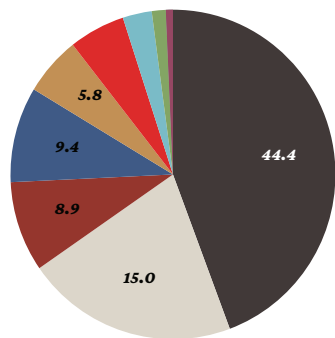




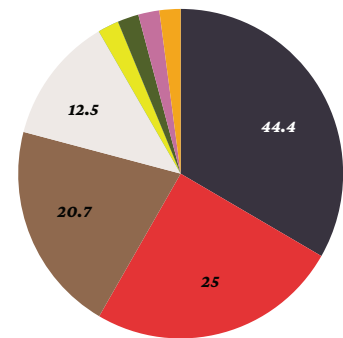
Cronologia de Slashers



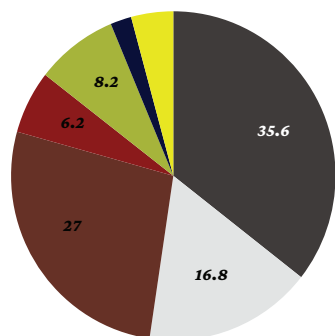
Cronologia de Sci-fi



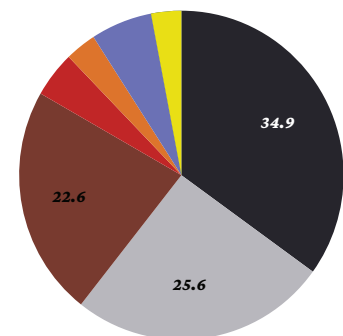
Cronologia de Supernatural



Cronologia de Terror Psicológico



Cronologia de Vampiros



Cronologia de Zombies

trata de um *sci fi*, havendo uma variedade entre tipografia e lettering, com um uso privilegiado de tipografia sem serifas. Quanto á palette cromática, como podemos observar nas amostras de cor, é bastante variada, com o fator em comum de serem cores pouco saturadas.

Quanto aos supernaturais, sendo que as narrativas abrangem um leque mais abrangente, a narrativa pode ser insinuada com uma entidade desconhecida. Porém, neste género, as entidades têm por norma aparências mais humanas, com apenas algumas características que nos indicam que não é totalmente humano. Presente nestes filmes podemos encontrar vampiros, zombies, demónios, fantasmas, entre outros. Devido a estas presenças, também são os cartazes com mais presença de caras na composição, seja da entidade, seja de uma personagem.

Indo agora para uma visão mais geral, vamos observar a tabela 29. Ela demonstra a quantidade de cartazes em ambos os géneros que apresentam tipografia, lettering, ilustração e fotografia. Começando pelos títulos, conseguimos ver que, apesar de haver um certo balanço na década de 70's e 80's, na década de 90 vemos um claro favorecimento da tipografia em todos os géneros. O mesmo acontece na fotografia e ilustração, em que a década de 90 é caracterizada por um claro favorecimento à fotografia.

Em termos de paletes cromáticas, e incluindo outros géneros para ter uma análise mais geral, conseguimos reparar que está assente em cores menos saturadas, sendo que vermelhos e castanhos são cores prediletas na maior parte dos casos, com excepção dos pretos e brancos. Onde se consegue distinguir mais é nos *sci-fi*, que além de uma prevalência de preto, seguido de branco, a única cor que apresenta em peso é o azul, principalmente os mais claros. Conseguimos ainda ver que vampiros e zombies apresentam uma mancha considerável de castanhos.

CAPITULO V
**ENTREVISTAS
E INQUÉRITOS**

5 NOTA INTRODUTÓRIA

Apesar de ter sido feito um enquadramento teórico extensivo com o intuito de fazer uma análise aos cartazes o mais informada possível, a verdade é que o público geral não tem a mesma perceção que os designers têm dos cartazes. Por muito que os designers façam escolhas deliberadas no seu design, nada nos garante que o público vá interpretar o cartaz da mesma forma pretendida e, verdadeiramente, todas as interpretações são subjetivas. Se elas ficam inclinadas a ver o filme ou não, depende não só se gostam ou querem ver um filme de terror, como se querem ver esse subgénero específico de filmes, pois uma pessoa que goste de ver supernaturais pelo *jumpscare* pode odiar ver os filmes dedicados a gore e com um enredo que represente canibalismo.

Para isso, depois da análise dos cartazes, foram explorados estes dois intervenientes importantes para a interpretação de um cartaz – tanto o seu criador como o público que o recebe. Os 9 cartazes avaliados individualmente serão também avaliados por um público geral, numa tentativa de perceber se a história do filme está perceptível observador e esses dados serão comparados com a informação das entrevistas das intenções por detrás das decisões.

5.1 Entrevistas

Antes de analisar o público, ou seja, as interpretações dos cartazes, vamos primeiro tentar perceber as intenções. Certamente que nem todas as intenções vão ser obtidas, ou por falta de contacto com o artista original, como falta de entrevistas online. Antes de serem selecionados os cartazes, foram enviados emails na esperança de resposta, pelo que de todos os designers contactados, dois mostraram-se disponíveis para responder a estas perguntas. Roger Kastel, o criador do cartaz de *Jaws*, respondeu às perguntas que lhe foram colocadas por email. Por outro lado, Spiros Angelikas disponibilizou-se para uma entrevista por Messenger, tendo tido acesso á perguntas com antecedência. Todos aqueles que não foi possível obter informação direta, continuam a ter dados importantes retirados do questionário, apesar de ser só a interpretação.

As perguntas destas entrevistas privilegiaram e visavam tentar perceber o processo criativo e a intenção que cada um colocava no cartaz,

desde a ilustração, escolha de cores, e escolha tipográfica para o título. De seguida seguem as perguntas base utilizada em cada uma das entrevistas para referência, disponíveis no **Apêndice A**.

- Quando fez o cartaz, foi o resultado de um briefing específico e rigoroso? Ou deram-lhe liberdade artística para o fazer?
- Viu o filme antes ou deram-lhe o guião?
- Como descreveria o seu processo criativo pessoal para a conceção de cartazes? Algum conselho no que respeita especificamente a cartazes de filmes?
- Tem disponíveis esboços de ideias e processos de outros cartazes? Se sim, estaria disposto a partilhar?
- Relativamente ao cartaz em si, qual é a sua interpretação do mesmo? Porque é que acabou por ser esta e não outra versão?
- (Perguntas específicas a cada cartaz)
- Considera que o público recebeu o cartaz da forma que pretendia?
- Por último, com toda a experiência que tens neste momento, mudarias alguma coisa no cartaz? Se sim, o quê e porquê?
- Há alguma pergunta que eu devesse ter feito? Ou algo que gostaria de acrescentar?

5.1.1_SPIROS ANGELIKAS (VIDEO CHAMADA)

Spiros Angelikas tem a sua própria companhia de marketing e, durante anos, esteve afiliado com a indústria do cinema, tendo realizado vários cartazes para esta indústria.

Quando perguntado acerca do processo de realizar o cartaz de *Friday the 13th*, este explica que foi um processo em conjunto com os seus funcionários. Assim como outros filmes, eles primeiro tentam perceber o que o cliente quer e só depois entram na fase de processo criativo. Se o filme já estivesse feito, por vezes tinham a sorte de o ver numa sessão privada, mas se ainda estivesse a ser feito, eles liam o guião e orientavam os seus *thumbnails* a partir daí. Spiros fazia questão de várias pessoas fazerem diferentes esboços e, depois em reunião, comparavam as ideias e viam o que se destacava mais e o que captava mais a essência do filme. Muitas vezes, os cartazes acabavam por ser um culminar de várias ideias, mesmo que essas ideias não acontecessem no escritório e nas horas de trabalho.

-Os filmes de terror, ou quaisquer outros filmes, normalmente, se o filme, ou o guião, for o mesmo, costumamos fazer esboços(..) Só

para não esquecer. E também tinha o outro diretor artístico, que fazia a mesma coisa, e depois apresentavam-me todas as ideias e decidíamos qual era a melhor, e ocasionalmente, por vezes, havia uma mudança. Pegávamos numa ideia de uma pessoa e passávamo-la a outra e, finalmente, depois de esses esboços estarem feitos, passávamos a um conceito mais abrangente, que era muito maior, mais uma vez, desenho, não realista, mas as ideias estavam lá. Depois apresentamos-lhes isso. Eles também têm as suas próprias opiniões. E, mais uma vez, eles dirão "bem, gosto muito do que fizeste nisto, não tenho a certeza, mas também gosto da outra coisa", por isso, ficamos com uma boa ideia do que eles (os diretores) querem, e quando lidamos com o negócio do cinema, não estamos apenas a lidar com o dono da empresa, estamos a lidar com os atores.

-No *Friday the 13th* tínhamos algumas fotografias, mas não eram suficientemente boas. Fizemos alguns esboços e, para ser sincero, às vezes, depois do trabalho, íamos beber um copo a um bar e surgia uma ideia, pegávamos no guardanapo do bar e colocávamos a ideia lá(...). Basicamente, tudo começa com uma *thumbnail*.

120 |

Spiros Angelikas

Fonte: <https://www.richardamselmovie.com/single-post/2017/05/05/spiros-angelikas-the-most-interesting-man-in-the-advertising-world>



121 |

The Savage Bees

Bruce Geller, 1976

Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0075166/>



Para *Friday the 13th* especificamente, o processo de ideias foi igual, no entanto, a ilustração em si não foi feita por Spiros. Este explica que se decidissem ir por ilustração no cartaz, tinham um livro que servia como catálogo de vários artistas, contendo vários estilos, entre super-realismo até bastante estilizado, e que o próprio catálogo tinha o contacto do artista. Explicando ao ilustrador o pretendido, o cartaz final aparece.

A silhueta do cartaz, segundo Spiros, está presente para que haja uma mancha escura que represente a escuridão, para remeter à parte de terror, sendo que esta necessidade esteve presente em todos os cartazes desta série de filmes.

-Bem, a silhueta, foi, mais uma vez, uma combinação de, quando estamos a lidar com terror, queremos — e o primeiro, o *Friday the 13th*, ele estava a segurar uma faca, certo. Portanto, isso é o máximo que se pode conseguir, torná-lo como a escuridão, e à noite, na floresta, tudo isso é assustador de certa forma, e saber um pouco sobre o filme. Portanto, basicamente, eles adoraram-no, seguiram-no e tornou-se bastante famoso.

Apesar de Spiros ter feito todos os seus cartazes numa altura em que a internet não era o uso padrão, o processo criativo continua a ser pertinente. Destaca-se especialmente a parte de fazer com que várias pessoas vissem o filme ou lessem o guião e tivessem as suas próprias ideias para serem comparadas. Assim, era garantido que o foco do filme ou, pelo menos, aquilo que chamava mais à atenção era destacado e colocado no cartaz.

É pertinente destacar a diferença de gerações, não ao processo criativo, mas à execução do cartaz. Em vez de catálogos com ilustrações e estilos, temos acesso à internet e a obras de outros designers mais facilmente. Nesta altura, os cartazes demoravam bastante mais tempo e tinham de ser criativo com algumas soluções. Exemplo disto é o cartaz do filme “As abelhas selvagens,” onde Spiros utiliza a fotografia de uma cara feminina a gritar, e, para adicionar abelhas, imprime a fotografia e coloca abelhas mortas sobre ela, de maneira a parecer que esta pessoa estava a ser atacada por estas mesmas abelhas. Spiros reforça ainda que, depois de mortas, os músculos das abelhas retraem-se, então ele teve de individualmente abrir cada abelha e colocá-la sobre a imagem. Apesar de todo o tempo dispensado para este processo, o resultado compensou.

122 |

Friday the 13th Part II
Steve Miner, 1981

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Friday_the_13th_Part_2

123 |

Friday the 13th Part II, Alternative Poster

Fonte: <http://www.fridaythe13thfranchise.com/2019/12/own-original-friday-13th-part-2-poster.html>



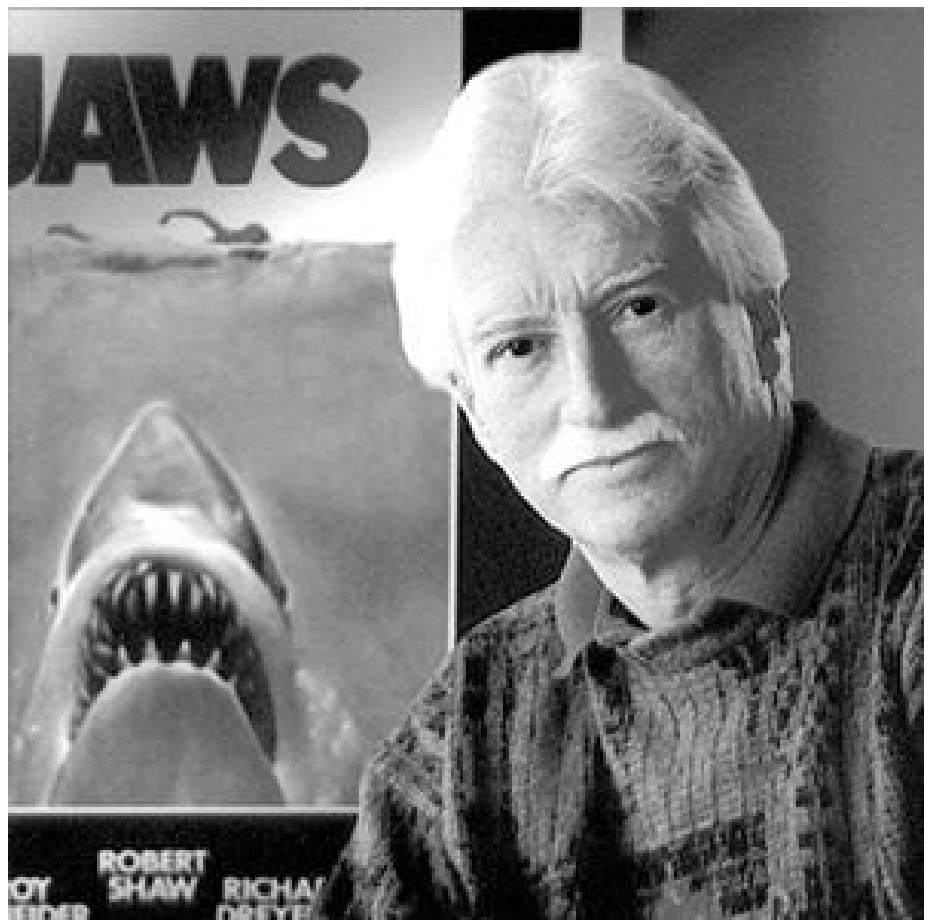
Pelo resto da entrevista, dá para perceber que o realizador tem bastante influência no resultado no cartaz, e até mesmo os atores, caso estes apareçam no cartaz e tenham a popularidade o suficiente para argumentar algo a seu favor. Isto torna-se evidente quando Spiros está a fazer o cartaz do segundo filme que, oficialmente, é só tipografia — a mesma tipografia do primeiro cartaz — apesar de, na primeira proposta de cartaz, terem colocado o assassino principal, Jason, com a sua máscara de hockey, num outro cartaz. A razão para esta decisão foi para manter o mistério por detrás dos filmes, pois o assassino do primeiro filme era a sua mãe e, até o último momento, era indicado que Jason estava morto. É importante ainda realçar que uma boa escolha de tipografia se torna icónica, pois o cartaz foi reconhecido como a sequência de *Friday the 13th*, apesar de não ter mais nada sem ser o título e o sangue a escorrer dele. Não é obrigatório ter uma tipografia elaborada, mas ter uma que se enquadra como tema certamente tem as suas vantagens.

Como um culminar destas decisões todas, Spiros sabe do impacto que os filmes e os cartazes tiveram, estando surpreendido até o dia de hoje de terem sido tão bem recebidos no público.

Com toda a experiência adquirida ao longo da vida, ao fazer muitos cartazes e ao ver a reação do público aos seus cartazes, no caso específico de Friday the 13th, mudaria alguma coisa no cartaz?

Se eu mudaria alguma coisa? De maneira nenhuma. Em nenhum deles

5.1.1_ROGER KASTEL (EMAIL)



124 |

Roger Kastel

Fonte: <https://sweetsavageflame.com/a-closer-look-at-roger-kastel/>

Apesar de por email, o questionário de Roger Kastel também dá para perceber um pouco sobre o processo criativo. Segundo ele, alguns dos cartazes são feitos com a visão do artista acerca do filme — neste caso, o livro já tinha saído antes do filme e tinham uma boa noção de qual a história a retratar. Para Jaws, foi uma decisão combinada com o diretor criativo.

A sua interpretação do cartaz é que era a melhor imagem e a maneira mais direta para retratar a história, e para o esboço fez apenas um tubarão e um nadador sendo a pessoa no cartaz a primeira vítima deste animal.

Como Spiros, também ficou surpreendido com a recepção do público ao seu cartaz, mesmo passados 45 anos, e como Spiros, não mudava nada acerca dele.

5.2 Inquéritos feitos ao público

Para os inquéritos, o objetivo principal foi, como dito anteriormente, perceber a perceção do público aos cartazes. Para isso, o inquérito foca-se em duas componentes principais: a parte de design e a parte da narrativa. Para a parte de design, serão analisados a Tipografia, a Paleta Cromática e o Enquadramento. Mais especificamente, na tipografia, será feita uma opção com uma fonte inversa, isto é, cartazes com fontes com serifas serão colocados contra um cartaz com uma fonte sem serifas; na paleta cromática, irá sempre aparecer uma opção monocromática, uma com um detalhe de cor e outra no espectro de vermelhos; e para o enquadramento, serão feitos *close ups*. A ordem também é pensada para as pessoas estarem menos predispostas a selecionar o cartaz original. Isto é, na tipografia, o cartaz apresenta-se a preto e branco para dar foco ao título. De seguida apresenta-se a paleta cromática, onde a pessoa, caso não conheça previamente o cartaz, não saberá qual é, e é mais provável escolherem perante o seu gosto ou o que acham melhor. Por último, o enquadramento, onde a pessoa é deparada com a paleta cromática original, mas que não afeta muito — e, idealmente, não voltam atrás para mudar a sua resposta — porque o importante desta etapa é o enquadramento da composição.

Quanto à narrativa, foi tomado em conta que a perspetiva de alguém que viu o filme saberá analisar melhor o cartaz do que aqueles que não viram. Para isso, existe duas seções separadas para cada cartaz: uma destinada a tirar informação das pessoas que viram o filme e outra para as que não viram. Os elementos em comum dos questionários são uma **associação de palavras**, em que a pessoa é convidada a associar palavras com o enredo ou a tentar adivinhar o enredo do filme unicamente pelo cartaz e perguntar **qual o elemento do cartaz que lhes chamou mais à atenção**. Perguntas que diferem incluem uma nos indivíduos que não viram, perguntando se se sentiram motivados a ver o filme, e nos que já viram

o filme, se consideram que o cartaz representa bem o enredo do filme. Foram ainda adicionadas perguntas não obrigatórias a ambos os questionários, questionando os indivíduos que não viram a tentar adivinhar o enredo por escrito, e uma nos que já viram, perguntando para elaborarem a pergunta de porque consideravam que o cartaz representava bem ou mal o enredo. Para efeitos de verificação de dados, tanto o inquérito como as respostas estarão disponíveis neste documento no **Apêndice D**. No final, todas as análises individuais foram analisadas e comparadas.

5.2.1_HALLOWEEN



125 |

Halloween (1978)

Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente

No que se trata tipografia, o título verdadeiro foi selecionado, apesar de não ter sido uma diferença muito significativa entre a outra opção, sendo que o título original teve certa de 61% das respostas. Na paleta cromática, não houve nenhuma opção que se coloca o cartaz num espectro de cores frias, mas existe uma opção monocromática com detalhes luminosos em sítios estratégicos e um com o espectro de cores mais avermelhado. No entanto, a paleta cromática original teve a maioria dos votos, com 35%, seguido de um aproximado segundo lugar com 33%, que é uma versão ligeiramente mais saturada do cartaz original. No enquadramento, no entanto, o que teve mais votos foi uma opção mais aproximada, com 40%, seguido do

enquadramento original com 38%. Devido á discrepância mínima, não se consegue retirar a informação de qual a melhor opção, mas podemos retirar qual as opções que não funcionaram, como no caso do enquadramento, o de muito de perto, e na palete cromática, o vermelho e monocromático.

Quando perguntados acerca das especificidades do enredo, ambas as partes concordam que as palavras que se pode associar a este filme e cartaz são assassinos, sangue, perseguição, crime, mutilação ao corpo e mistério, o que são tudo palavras que se enquadram bem com o enredo. O elemento mais chamativo deste cartaz é a faca, seguido imediatamente pela abóbora. Sendo que o cartaz não tem mais elementos visuais, os resultados apenas demonstram um favorecimento a elementos visuais sobre os de texto.

5.2.2_GOD TOLD ME TO



126 |

God Told me to (1976)

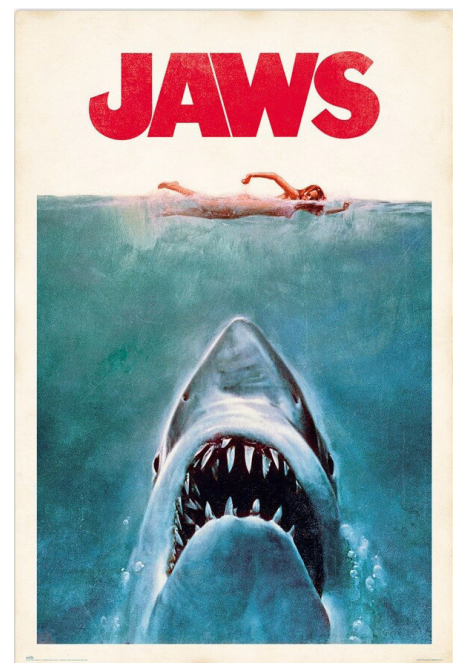
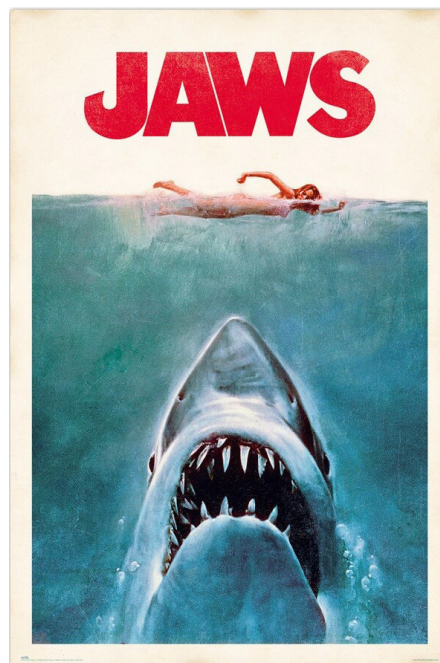
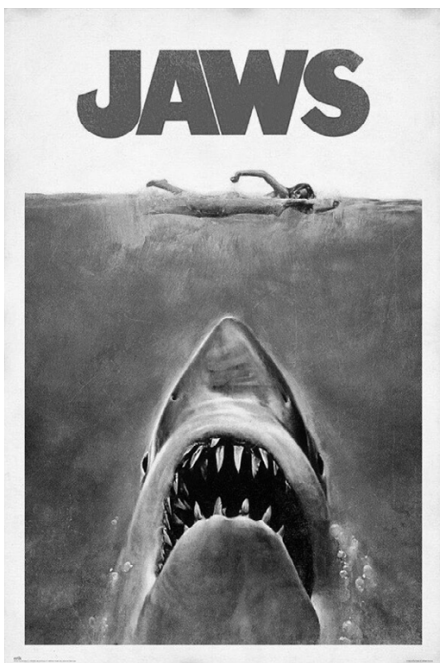
Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente

Em termos de título, apesar de ter sido escolhido a vertente com serifas, a margem de diferença entre um e outro ser mínima (53% para a opção que ganhou). Nas opções dedicadas à paleta cromática, no entanto, houve uma resposta afirmativa mais acentuada quanto à opção com toques de cor (63%),

face à completamente monocromática. O enquadramento original também ganha face à opção mais aproximada, com 78% das respostas. As repostas mais conclusivas deste cartaz acabam por ser a do enquadramento.

Quanto à narrativa, apenas uma pessoa viu o filme, sendo que o resto das respostas são de pessoas a tentar adivinhar o enredo. No entanto, não ficaram muito longe do original, sendo as palavras escolhidas terror psicológico, paranormal, culto, alucinação, assassinos e mistério. Apenas 5 pessoas colocaram aliens como opção, pelo que comprova que este cartaz não representa muito bem a sua essência de *sci fi*. Ambas as partes, no entanto, concordam que os olhos são o elemento mais interessante e apelativo do cartaz.

5.2.3_JAWS



127 |

Jaws (1975)

Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente

Face ao título, a opção mais robusta e encorpada ganha com uma maioria de 87% das respostas. De igual forma, a escolha da paleta cromática favorece a opção do oceano azul com o título a vermelho (76% das respostas), assim como o enquadramento em que o tubarão se encontra numa proporção bastante maior comparado com o humano (65 %). Tendo a informação que metade das pessoas já tinha

visto o filme e que é um cartaz minimamente conhecido, o resultado das respostas terem ido de encontro com o original pode ser um reflexo involuntário de já estarmos habituados de ver o cartaz dessa certa maneira. Ainda assim, as pessoas podiam ter mudado algo nele na mesma, e não o fizeram, o que comprava que o cartaz, assim como está, funciona bastante bem.

Com isso em mente, as palavras associadas ao cartaz, em ambos os casos, é sangue, monstro e perseguição. Tendo em conta que a essência do filme trata de um tubarão a atacar pessoas, as palavras enquadram-se bem. Com isto em mente, ambas as partes deste questionário concordam que o tubarão é o elemento mais destacado.

5.2.4_FRIDAY THE 13TH



128 |

Friday the 13th (1980)

Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente

Sendo colocado ao lado de duas opções de tipografia, a opção do *lettering* foi mais votada, mais precisamente, 93% das respostas. Também escolhido a versão original, na paleta de cores, foi preferido o espectro de cores a azul (49%), possivelmente por fazer contraste com o sangue da faca, e reforçar o ambiente noturno do filme. A segunda mais votada foi a versão monocromática (27%), possivelmente pelo mesmo motivo de fazer contraste com o sangue. No enquadramento, a opção escolhida mantém o tamanho da silhueta, mas aumenta a

faca e coloca mais interação entre ela e o título, colocando mais sangue (57% das respostas).

Provavelmente devido à presença da faca, as palavras mais associadas ao cartaz são assassinas, perseguição, crime, sangue, terror psicológico e mutilação do corpo, o que representa bastante bem a história do filme. Quando perguntados qual a parte do cartaz mais interessante, as opiniões estiveram bastante equilibradas entre as 4 opções, sendo elas o título, a silhueta, a faca e a paisagem noturna dentro da silhueta. Ainda assim, a faca com sangue (28%) e a silhueta (32%) foram os selecionados pelas pessoas que não viram e que viram o filme, respectivamente.



129 |

The Thing (1982)

Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente

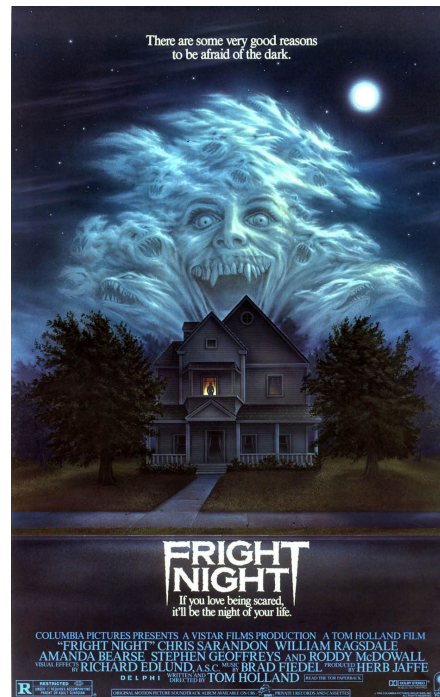
5.2.5_ THE THING

Para este título, devido à quantidade de elementos do cartaz, em termos de destaque, uma fonte encorpada faria mais sentido. Face a esta teoria, além de haver a opção normal inversa ao original, neste caso, uma fonte com serifa e menos encorpada, foi colocada uma 3ª opção, que é uma fonte encorpada, mas com serifa egípcias. Apesar de as respostas estarem equilibradas entre as três, a mais votada foi, precisamente, a encorpada com serifa (40%). Assim como o título, a paleta cromática escolhida também não foi a original. Apesar de continuar a ser o cartaz dentro do

espectro de azuis, houve uma preferência acentuada ao cartaz onde a presença de cor se focava no feixe de luz (67%), consequentemente, destacando o ainda mais. Apenas em termos de enquadramento, a versão original foi a mais votada, com 53% das respostas.

A palavra mais votada nas pessoas que não viram o filme é paranormal. No entanto, sem ser essa discrepância, as restantes palavras vão de encontro com o enredo do filme: aliens, monstro, supernatural e mistério. O facto deste cartaz ter sido identificado como *sci fi* pode não ter nada a ver com a paleta, mas sim com o facto de estar escrito no próprio cartaz, que é um fator importante para se ter em conta. Para ambos os casos, a opção mais votada foi o feixe de luz que sai da silhueta.

5.2.6_FRIGHT NIGHT



130 |

Fright Night (1985)

Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente

No título, a opção seleccionada foi a original, ou seja, a opção sem serifas e com arestas desgastadas (55%). Em termos de paleta cromática, a paleta original também foi a mais votada (49%), mesmo contra a versão com as mesmas cores, mas com menos mancha colorida. Em termos de enquadramento, houve duas opções que se destacaram, sendo elas a opção original (41%) e uma opção que aumentava o tamanho da casa (35%), onde

o elemento em comum é o facto de a entidade colorida ficar do mesmo tamanho, fazendo deste cartaz, em termos do questionário, o cartaz ideal.

Palavras associadas com o cartaz passam por paranormal, fantasmas, terror psicológico e monstro. Sendo que paranormal engloba também vampiros, o cartaz acaba por representar bem o seu objetivo, apesar de que outra palavra associada são fantasmas. A presença de monstro e de fantasmas é ainda reforçado quando em ambas as partes do questionário, o elemento mais destacado é a presença atrás da casa.

5.2.7_URBAN LEGEND



131 |

Urban Legend (1998)

Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente

A opção original também prevaleceu neste filme, com uma boa margem de 72%, ganhando à opção encorpada e condensada sem serifas. Na paleta de cores, a opção onde tudo sem ser o olho aparecem sem cor foi a mais votada, com 38% dos votos. O que é uma escolha interessante, visto que todos os outros apresentam o cartaz com cor, sem ser o olho. Em termos de enquadramento, no entanto, a opção original também ganha com 58% dos votos.

Sendo um *slasher*, é seguro afirmar que palavras como perseguição, terror psicológico e assassinos são boas palavras para descrever o enredo. Mesmo sem a presença de uma arma em si, a combinação da *tag line*

com o vidro partido consegue remeter para a natureza de um slasher. Pessoas que viram o filme consideram o olho o elemento mais chamativo, com 36%, sendo que a cara das personagens ficou com 31% dos votos. Das poucas pessoas que já tinham visto o filme, consideram as caras mais chamativas, com 50% dos votos.

5.2.8_MIMIC



132 |

Mimic (1997)

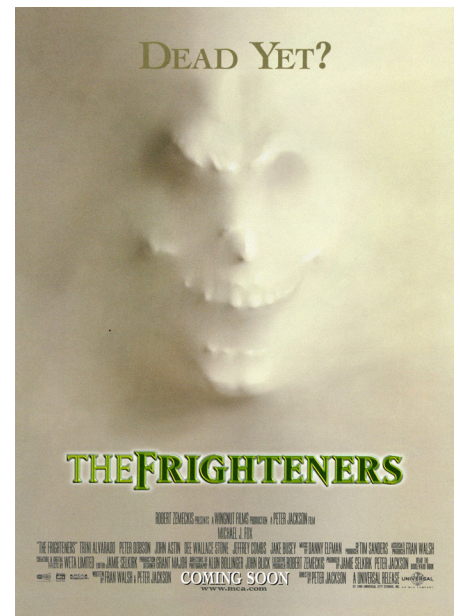
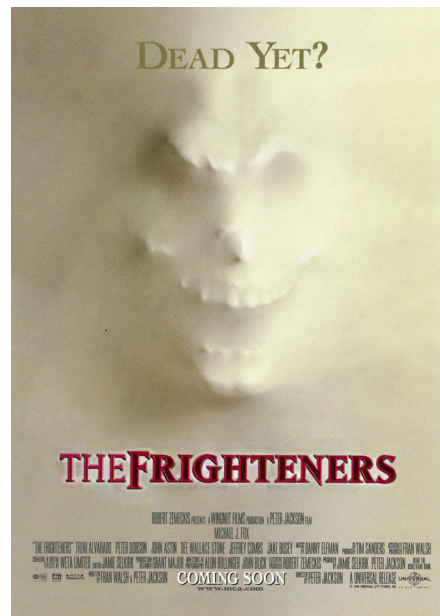
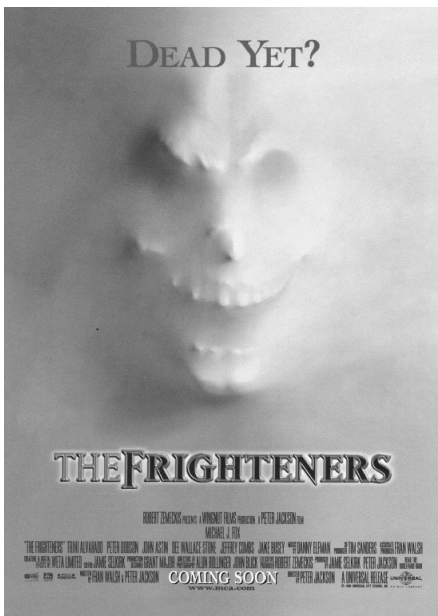
Cartazes mais votados no inquérito, acerca de Tipografia, Paleta Cromática e Enquadramento, respectivamente

Com uma boa margem, versão original dos títulos teve 64% dos votos contra a versão mais encorpada. De todos os cartazes analisados, a vertente da paleta cromática do "Mimic" é a que varia menos, ou, pelo menos, aquela em que as mudanças são menos evidentes. Ainda assim, foi mais votada a vertente menos saturada dentro do espectro de verdes e azuis (44%), contrastado com a vertente onde o azul é mais prevacente, com toques de rosa. Pode ter a ver com o facto de representar mais o ambiente do esgoto com esta paleta. Em termos de enquadramento, o mais votado é também aquele que mantém intacto a mancha escura envolvida no cenário (55%).

Pessoas que não viram o filme consideram que este filme é associado com mistério, monstro, aliens, perseguição e supernatural, o que representa melhor o enredo do que as respostas dadas pelas pessoas que viram o filme. Em termos de realce, tanto a luz da lanterna como a silhueta se

demonstram como os mais votados, contrastante com os que viram o filme, em que um considera a silhueta como o foco mais apelativo e outro considera o título.

5.2.9_ THE FRIGHTENERS



133 |
The Frighteners (1996)
 Cartazes mais votados no inquérito,
 acerca de Tipografia, Paleta Cromática e
 Enquadramento, respectivamente

Também neste cartaz, o título original foi escolhido, em vez da opção sem serifas e encorpado, com 61% dos votos. No entanto, em vez da opção com o título verde, a opção com o título a vermelho ganha. Já no enquadramento, a opção original é a mais votada, com 81% dos votos.

Palavras como paranormal, terror psicológico e crime, assim como fantasmas e monstro são palavras associadas com o cartaz. As pessoas apercebessem que algo de sobrenatural está a acontecer, só não sabem exatamente o quê. Pessoas que não viram o filme consideraram a cara como o foco de interesse. Os que não viram consideraram, a frase foi o mais votado.

5.3 Cruzamento de Informação e conclusões

Todos os títulos, sem ser o do *“The Thing”*, foram selecionados os títulos originais, sendo que esta amostra varia entre fontes com serifa e sem serifa, encorpadas ou finas, o que pode indicar que não depende tanto do tipo de fonte, mas sim como ela se enquadra com a composição geral. Em termos de composição de paleta cromática, o foco em

comum que se pode encontrar entre os selecionados é a prevalência de um cartaz sem muita cor, com uma mancha escura ou monocromática, que permite aos pormenores a cor ter mais realce. Obviamente que isto não é regra, mas é uma das interpretações possíveis face a estes resultados. Por último, no enquadramento, apenas o “*Halloween*” e o “*Friday the 13th*” não obtiveram os resultados original, sendo que enquadramentos mais aproximados ou com objetos maiores foram os mais votados. De resto, a amostra de respostas achou que os enquadramentos estavam bem como se encontravam de momento.

Apesar das opções de filmes conter alguns clássicos certamente populares e conhecidos ao público, a verdade é que a maior parte do questionário foi feito por pessoas que nunca tinham visto os filmes, o que tornou a segunda parte do questionário mais rica e interessante. Mesmo sem ter visto os filmes, as pessoas sabiam identificar de maneira geral do que o filme se tratava. Nos *slasher*, “*Halloween*” e “*Friday the 13th*” apresentam uma arma na sua composição. “*Halloween*” e “*Urban Legend*” apresentam uma paleta cromática assente nos vermelhos e amarelos, que os ajuda a destacar do fundo preto, enquanto que “*Friday the 13th*” apresenta uma paleta cromática de azuis. No entanto, os três cartazes têm palavras como assassinos, perseguição, sangue e crime, o que os insere bem nos seus enredos, apesar das diferenças entre os cartazes listados acima.

Se os *slasher* tinham poucos elementos em comum, os 3 cartazes de *sci fi* parecem diferir mais entre eles. Um completamente monocromático, outro assente numa paleta cromática rica em azuis, e outro envolvido numa mancha escura em toda a sua volta, com toques de verde e azul. O único elemento que parece unir pelo menos dois destes cartazes, é a presença do feixe de luz em dois deles. Palavras associadas a estes cartazes passam por paranormal, mistério supernatural. O “*The Thing*” e o “*Mimic*” aparecem associado com a palavra aliens, possivelmente pelas suas *tag lines*, que conseguem dar mais contexto ao possível enredo do filme. “*God told me to*” indica para um filme mais relacionada com crime e assassinos, também possivelmente derivado da informação que as frases lhes dão.

Os dois cartazes de supernatural, “*Fright Night*” e “*The Frighteners*” também não apresentam muitas semelhanças entre si, mas ambos estão associados a palavras como paranormal e terror psicológico. Ambos apre-

sentam um certo tipo de entidade no cartaz, ambos de maneira diferente, mas consegue-se perceber que certamente não é uma presença humana. A única informação dada pelas frases é o facto de ser um filme de terror ou, no mínimo, algo que contem sustos.

Quanto a “*Jaws*”, não estando inserido na categoria de supernatural, é considerado um *thriller*. “*Jaws*” é um ótimo exemplo de simplificação de uma história no cartaz aos seus essenciais, que é um tubarão a atacar pessoas, assim como o designer Roger Kastel descreveu no seu processo criativo. Nenhum texto escrito foi necessário para toda a gente deste questionário chegar a essa conclusão. No “*Friday the 13th*”, as intenções de Spiros também parecem ter alcançado o seu público-alvo, sendo que as palavras associadas a este cartaz foram de encontro com um slasher, e os elementos mais destacados foram a silhueta e a faca.

De maneira geral, a informação que podemos tirar deste questionário e entrevistas é que, apesar dos cartazes representarem bem o seu enredo, ou pelo menos transmitem bem a essência da história, não existe algo em comum que os defina. Todos chegaram a uma maneira diferente de demonstrar o pretendido, e todos conseguiram transmitir esse mesmo objetivo.

CAPITULO VI
**CONCLUSÕES
E RECOMENDAÇÕES
FUTURAS**

6.1 Conclusões e Recomendações Futuras

Cartazes, como vimos a perceber ao longo deste documento, são o culminar de bastantes fatores. No capítulo do contexto histórico conseguimos estabelecer o quanto os cartazes conseguem manipular o seu público, usando como caso de estudo os cartazes de guerra. Também conseguimos compreender que como elemento de publicidade, também são bastante eficientes, independentemente do país onde este foi elaborado e/ou colocado. Não eliminando a clara influência que a sociedade e a vida de cada pessoa afeta a perceção deste cartaz, foi explorado a fundo os componentes de um cartaz, assim como os seus elementos e como eles são, por norma, percecionados pelo olho humano. O cartaz continua a ser um meio eficiente de propagação de informação, mesmo na nossa atualidade. Adaptaram-se a esta era digital, sendo que ainda conseguimos encontrar cartazes de filmes no cinema, espalhados pela cidade e mesmo em anúncios online nos sites, cumprindo o mesmo objetivo de à muitos anos atrás, quando foram afiliados ao cinema. Esta influência propaga-se por mais do que apenas a área de cinema, sendo que podemos encontrar cartazes para publicitar algo e/ou manipular a população em todos os cantos de uma cidade ou vila, e até mesmo no espaço digital.

Algo interessante que se pode tirar desta tese é a ligação direta da criação de filmes de terror que ligassem diretamente com acontecimentos que estivessem a acontecer no quotidiano das pessoas, tornando os cartazes de cinema na rua muito mais eficientes. Uma vez de maneiras diretas, outra através da criação de monstros e enredos que simbolizam o que se está a tratar, como os filmes onde os bebés eram mutantes quando se estava a discutir o uso da pílula na América. Um designer informado consegue mexer melhor com emoção do seu público, porque sabe o que colocar ou não no seu cartaz, seja isso um monstro, um assassino, um animal ou algo supernatural. Outra perspetiva interessante vem da entrevista com Spiros Angelikas, onde este incentiva os seus trabalhadores a trazerem os seus próprios *thumbnails* quando estão a elaborar um novo cartaz, porque várias interpretações para o mesmo briefing permitem ao cartaz ficar rico, e a combinação delas permite um resultado final mais estruturado e elaborado.

Respondendo agora à pergunta inicial de **“Como podemos transmitir a narrativa do filme para o cartaz de forma eficiente”**, a resposta

continua a ser abrangente e não definitiva. Como podemos ver dentro dos vários subgêneros estudados a fundo, sendo eles os *slashers*, *sci fi* e *supernatural*, existem várias maneiras de representar a mesma história e ainda assim ser perceptível ao público. Os três *slashers* foram identificados como tal, apesar de nem todos terem uma arma e variarem entre ilustração e fotografia, *lettering* ou tipografia, com ou sem serifas. Uma composição simples como a do “*Halloween*”, que contém uma abóbora esculpida e uma faca, foi identificado como representar um enredo com assassinos, assim como “*Urban Legend*”, que têm bastante informação visual, entre a cara dos atores, os papéis de jornal, o olho e o vidro partido. Em termos visuais, são bastante diferentes, mas conseguiram chegar ao mesmo fim. É argumentável que “*Urban Legend*” foi identificado como crime e assassinos por causa das frases presentes no cartaz, e como recomendação futura, era interessante de explorar o tema desta tese, mas sem qualquer texto presente nos cartazes. Focando-nos no *sci fi*, também eles diferem entre si, sendo o mais diferente o do “*God told me to*”. Ainda assim, é importante realçar que não é obrigatório ser identificável com o seu subgênero, desde que chama à atenção e faça o público curioso e com vontade de o ver, que, segundo o questionário, 50% das pessoas demonstraram interesse em ver o filme. Ainda neste tópico, o contrário também se comprova verdade, sendo que o cartaz dos filmes “*Jaws*”, no questionário, teve todas as suas opções de tipografia, paleta cromática e enquadramento originais selecionadas, o que supostamente faz do cartaz a sua melhor versão. No entanto, quando perguntados se estavam interessados em ver o filme, apenas 16% responderam que sim, sendo que 43% responderam não e 40% responderam indiferente. Isto para justificar a conclusão de não existir uma maneira certa de fazer as coisas.

Respondendo a outra pergunta que surgiu como o desenvolver do documento — “**Podemos ficar assustados com um cartaz?**” — a resposta é afirmativa. Existem cartazes que cumprem com o objetivo de nos arrepiar e de nos deixar desconfortáveis, remetendo a medos primitivos que temos dentro de nós. Dependendo de cada pessoa, esse mesmo sentimento de desconforto pode seduzir a pessoa a ver o filme, sendo que ela procura a adrenalina que este cartaz lhe pode provocar. Acerca das tendências que esta tese se comprometeu a encontrar, filmes de terror apresentam por norma um uso de uma mancha preta para envolver o resto da composição. No entanto, e como visto na última parte do capítulo de análise aos cartazes, apesar de se poder verificar uma pre-

ferência ao uso de vermelho, não é assim tão acentuado como se previa antes da criação deste documento. Existe uma variedade de cores que passa pelos vários subgêneros, sejam elas o verde, o azul ou amarelos, todos por norma de uma maneira menos saturada. Comprava-se, no entanto, que é um gênero que não está muito assente em representar a cara dos atores nos seus cartazes, focando-se nas entidades e componentes de terror da história. Consegue-se, no entanto, ver um aumento do uso dos atores no final na década de 90, quando o uso de fotografia se torna mais utilizado na criação de cartazes.

Existiram várias partes neste documento que poderiam ser abordados de maneira diferente e obter resultados igualmente interessantes. Um deles era uma tese focada em fazer mais entrevistas aos designers que fizeram certos cartazes, e tentar perceber ainda melhor as discrepâncias que existem entre a visão do designer quanto ao seu cartaz comparado com a opinião do público. Outro seria ver como os cartazes dos anos 2000 variam destas 3 décadas, onde os programas de computador permitem muito mais liberdade em muito menos tempo. Numa possível recriação do questionário, trocar-se-ia a ordem da paleta cromática com o enquadramento, depois de verificar uma clara preferência das pessoas ao enquadramento original, que possivelmente poderia ter sido evitado e não ajudou a tirar conclusões mais definidas. Reforça-se outra vez a pertinência da escolha de filmes de terror, onde existe uma falta de informação para um tópico que lida tanto com medos e emoções humanas e de como as representar num objeto estático. Uma entrevista a psicólogos seria uma mais-valia para este tópico, e ajudaria ainda mais a transição do enredo do filme para o cartaz.

Contudo, este documento abre a possibilidade para futuras dissertações deste tópico, que certamente é interessante e tem bastantes componentes que merecem ser aprofundadas. Design consegue ter o poder de manipular a perceção que o espectador tem de um objeto gráfico, e, usando essa informação para provocar o medo ou a felicidade, é algo que um designer tem de saber usar a seu favor.

CAPÍTULO VII
**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS
E BIBLIOGRAFIA**

7.1 Referências Bibliográficas

Alfred Hitchcock. (n.d.-a). The Official Website of Alfred Hitchcock. Retrieved 29 March 2023, from <http://www.alfredhitchcock.com/>

Alfred Hitchcock. (n.d.-b). Obo. Retrieved 29 March 2023, from <https://www.oxfordbibliographies.com/display/document/obo-9780199791286/obo-9780199791286-0005.xml>

America's Most Wanted. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=America%27s_Most_Wanted&oldid=1174443176

Arnheim, R. (1974). Art and Visual Perception.

Barthes, R. (1964). Elements of Semiology (11th ed.). https://monoskop.org/images/2/2c/Barthes_Roland_Elements_of_Semiology_1977.pdf

Black comedy. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Black_comedy&oldid=1152036043

Blaxploitation. (2023). In Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Blaxploitation&oldid=1145968278>

Body horror. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Body_horror&oldid=1152552546

Briefing. (2023, July 12). <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/briefing>

Cannibal film. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Cannibal_film&oldid=1138965986

Category:Neo-Western films. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Category:Neo-Western_films&oldid=1149453948

Chaplin, C. (2005). Charlie Chaplin: Interviews. Univ. Press of Mississippi.

Cinema de Portugal. (2023). In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Cinema_de_Portugal&oldid=65462960

Comédia de terror. (2022). In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Com%C3%A9dia_de_terror&oldid=63583275

Crime film. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Crime_film&oldid=1150273942

Crow, D. (2010). Visible signs: An introduction to semiotics in the visual arts (2nd ed). AVA Academia.

Cyberpunk. (2023). In Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Cyberpunk&oldid=1153749587>

Digital, B. L.-W. D. e M. (2022, May 26). As novas influências do expressionismo alemão no cinema. Comunidade Cultura e Arte. <https://comunidadeculturaearte.com/as-novas-influencias-do-expressionismo-alemao-no-cinema>

Dondis, D. (1973). Primer of Visual Literacy Dondis Donis A z-liborg.pdf (2nd ed.).

Dürer's Rhinoceros. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=D%C3%BCr%C3%A9r%27s_Rhinoceros&oldid=1178796684

Durnat, R. (1977). Luis Bunuel. University of California Press.

Eskilson, S. (2007). Graphic design, a new history.

Estereótipo. (2023). In Wikipédia, a enciclopédia livre. <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Estere%C3%B3tipo&oldid=65791688>

Expressionismo alemão. (2021). In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Expressionismo_alem%C3%A3o&oldid=61354840

Fantasy film. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Fantasy_film&oldid=1152755391

Feisner, E. A., & Reed, R. (2013). Color Studies. A&C Black.

Filme de zumbi. (2023). In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Filme_de_zumbi&oldid=65390260

Folk horror. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Folk_horror&oldid=1153810373

Folklore. (2023). In Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Folklore&oldid=1153369793>

Gariff, D. (1943). The Earth Trembles: An Introduction to Italian Neorealist Cinema.

Georges Méliès. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Georges_M%C3%A9li%C3%A8s&oldid=1139871384

Giallo. (2023). In Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Giallo&oldid=1151664734>

Gillespie, D. C. (2014). Russian Cinema. Routledge.

Gombrich, E. H. (1960). ART AND ILLUSION (First).

Gordon, I. E. (2004). Theories of visual perception (3. ed). Psychology Press.

Graham, G. (2005). Philosophy of the arts: An introduction to aesthetics (3rd ed). Routledge.

Hanich, J. (2011). Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear. Routledge.

Hays Code. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Hays_Code&oldid=1152713369

Heller, E. (2014). A Psicologia das Cores.

Hesseldenz, P. (n.d.). Research Guides: Horror Film: Slasher Films. Retrieved 8 May 2023, from <https://libguides.uky.edu/horrorfilms/slasher>

Hollis, R. (1997). Graphic design, a concise history.

Horror Western. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Horror_Western&oldid=1144088437

James Cameron—Wikipedia. (n.d.). Retrieved 28 July 2023, from https://en.wikipedia.org/wiki/James_Cameron

Itten, J. (1970). *The Elements of Color.*

John Carpenter. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=John_Carpenter&oldid=1146427548

Joly, M. (1994). *Introdução à análise da Imagem* (10).

Kant, I. (n.d.). *What is Enlightenment?* Retrieved 18 April 2023, from <https://resources.saylor.org/wwwresources/archived/site/wp-content/uploads/2011/02/What-is-Enlightenment.pdf>

Keller, A. (2014). *James Cameron.* Routledge.

Korte, B. (2010). *New World Poor through an Old World Lens: Charlie Chaplin's Engagement with Poverty.* *Amerikastudien / American Studies*, 55(1), 123–141.

Lanzoni, R. F. (2004). *French Cinema: From Its Beginnings to the Present.* A&C Black.

Lawton, B. (1979). *Italian Neorealism: A Mirror Construction of Reality.* *Film Criticism*, 3(2), 8–23.

List of natural horror films. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_natural_horror_films&oldid=1151041986

Literacia. (2023). In Wikipédia, a enciclopédia livre. <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Literacia&oldid=65049239>

Literatura gótica. (2022). In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Literatura_g%C3%B3tica&oldid=64887863

Magistrale, T. (2010). *Stephen King: America's Storyteller.* ABC-CLIO.

Meggs, P., & Purvis, A. (2009). *História do design gráfico* (4th ed.).

Miranda, L. P. (2019, July 12). *O Terror Gótico—História do Cinema. Canto dos Clássicos.* <https://cantodosclassicos.com/o-terror-gotico-no-cinema/>

MoMA | Experimentation with Sound. (n.d.). Retrieved 18 July 2023, from https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/film/experimentation-with-sound/

Monster movie. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Monster_movie&oldid=1131597134

Mystery fiction. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Mystery_fiction&oldid=1150065268

Neorrealismo. (2022). In Wikipédia, a enciclopédia livre. <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Neorrealismo&oldid=64794371>

Nesseth, N. (2022). *Nightmare Fuel The Science of Horror Films* (1st ed.).

Newman, L. (1997). *Descartes' Epistemology.* <https://plato.stanford.edu/archives/win2016/entries/descartes-epistemology/>

O cinema espanhol: Surrealismo, simbolismo e modernidade – CINEMA EM FOCO. (n.d.). Retrieved 18 July 2023, from <https://cinemaemfoco.com/o-cinema-espanhol-surrealismo-simbolismo-e-pos-modernidade/>

Odell, C., & Blanc, M. L. (2011). John Carpenter. Oldcastle Books.

Park, M. (n.d.). The Aesthetics and Psychology Behind Horror Films.

Priberam, I. (n.d.). Catarse. Dicionário Priberam. Retrieved 23 August 2023, from <https://dicionario.priberam.org/catarse>

Propaganda in the Russian Revolution – The British Library | The British Library. (n.d.). Retrieved 19 July 2023, from <https://www.bl.uk/russian-revolution/articles/propaganda-in-the-russian-revolution>

Rodrigues, G. D. A. (2020). A ESTÉTICA PLATÔNICA E O CONCEITO DE DISPOSITIVO: UMA AMIZADE PROFANA. *Kínesis - Revista de Estudos dos Pós-Graduandos em Filosofia*, 12(31), 107–132. <https://doi.org/10.36311/1984-8900.2020.v12n31.p107-132>

Russian Revolution: Causes, Timeline & Bolsheviks. (2023, April 20). HISTORY. <https://www.history.com/topics/european-history/russian-revolution>

S.A, P. I. (n.d.). Mainstream. Dicionário Priberam. Retrieved 8 May 2023, from <https://dicionario.priberam.org/mainstream>

Saul Bass. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Saul_Bass&oldid=1143168038

Saul Bass | Biography, Designs and Facts. (n.d.). Famous Graphic Designers. Retrieved 19 July 2023, from <https://www.famousgraphicdesigners.org/saul-bass>

Silva, M. L. P. F. da. (n.d.). HERMENÊUTICA DA SUSPEITA | cceia. Retrieved 18 April 2023, from <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/hermeneutica-da-suspeita>

Smith, I. (n.d.). Selling the movie. The art of the film poster.

Spencer, S. (2014). The Cinema of Spain: An Overview. 3.

Stephen King | The Author. (n.d.). Retrieved 30 March 2023, from <https://stephenking.com/the-author/>

Steven Spielberg. (2023). In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Steven_Spielberg&oldid=65548220

Storytelling. (2023, July 12). <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/storytelling>

Supernatural horror film. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Supernatural_horror_film&oldid=1152071599

Team, N. F. I. (2022, February 28). First Color Movie—Everything You Need to Know. NFI. <https://www.nfi.edu/first-color-movie/>

Thriller film. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Thriller_film&oldid=1152303516

Travers, J. (2012, January 1). History of French Cinema. Frenchfilms.Org. <http://www.frenchfilms.org/french-cinema-history.html>

Vampire film. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Vampire_film&oldid=1137065627

Vernet, M. (1989). The Look at the Camera. *Cinema Journal*, 28(2), 48–63. <https://doi.org/10.2307/1225117>

Vierra, E. (2022, October 26). A look into the gore horror genre. Videomaker. <https://www.videomaker.com/how-to/directing/film-history/a-look-into-the-gore-horror-genre/>

Western (genre). (2023). In Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Western_\(genre\)&oldid=1153194589](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Western_(genre)&oldid=1153194589)

What Is Science Fiction? The Elements That Define Sci-Fi. (2022, September 19). Dictionary.Com. <https://www.dictionary.com/e/what-is-science-fiction-sci-fi/>

wikipédia. (2023). Filme de terror. In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Filme_de_terror&oldid=65183963

Zangwill, N. (2003). Aesthetic Judgment. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2014/entries/aesthetic-judgment/>

7.2 Bibliografia

7 Elements of a Great Movie Poster Design. (2011, February 18). Webdesigner Depot. <https://www.webdesignerdepot.com/2011/02/7-elements-of-a-great-movie-poster-design/>

12 documentaries every graphic designer should see. (2013, July 9). 99designs. <https://en.99designs.pt/blog/design-resources/12-documentaries-every-graphic-designer-should-see/>

Albers, J. (1972). *Interaction of color* (4th ed.).

Alfred Hitchcock. (n.d.-a). The Official Website of Alfred Hitchcock. Retrieved 29 March 2023, from <http://www.alfredhitchcock.com/>

Alfred Hitchcock. (n.d.-b). Obo. Retrieved 29 March 2023, from <https://www.oxfordbibliographies.com/display/document/obo-9780199791286/obo-9780199791286-0005.xml>

Alfred Hitchcock. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Alfred_Hitchcock&oldid=1145264086

America's Most Wanted. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=America%27s_Most_Wanted&oldid=1174443176

Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception*.

Barthes, R. (1964). *Elements of Semiology* (11th ed.). https://monoskop.org/images/2/2c/Barthes_Roland_Elements_of_Semiology_1977.pdf

Biography – The Official John Carpenter. (n.d.). Retrieved 30 March 2023, from <https://theofficialjohncarpenter.com/biography/>

Black comedy. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Black_comedy&oldid=1152036043

Blaxploitation. (2023). In Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Blaxploitation&oldid=1145968278>

Blaxploitation horror films. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Blaxploitation_horror_films&oldid=1131190242

Body horror. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Body_horror&oldid=1152552546

Briefing. (2023, July 12). <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/briefing>

Cabral, R. de O. S. F. (2020). Os Cartazes Cinematográficos de Filmes Blockbusters: Uma Análise Semiótica / Blockbusters Movie Posters: A Semiotic Analysis. Brazilian Journal of Development, 6(7), Article 7. <https://doi.org/10.34117/bjdv6n7-832>

Cannibal film. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Cannibal_film&oldid=1138965986

Castro, M. (2013). Estética e Teorias da Arte. Universidade dos Açores.

Category:Neo-Western films. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Category:Neo-Western_films&oldid=1149453948

Chaplin, C. (2005). Charlie Chaplin: Interviews. Univ. Press of Mississippi.

Chartier, R. (n.d.). A aventura do livro: Do leitor ao navegador.

Chris Mix (Director). (2021, March 10). 24X36 A Movie About Movie Posters 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=86ZJzYkTqaU>

Chunyuan, L., & Li, L. (2021). Research on the Application of Cultural Symbol Digitization in Movie Poster Design. E3S Web of Conferences, 236, 05095. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202123605095>

Cinema da Rússia. (2022a). In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Cinema_da_R%C3%BAssia&oldid=63757763

Cinema da Rússia. (2022b). In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Cinema_da_R%C3%BAssia&oldid=63757763

Cinema de Portugal. (2023). In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Cinema_de_Portugal&oldid=65462960

Coles, S. (2018, February 15). This Just In: Saul Bass. Letterform Archive. <https://letterformarchive.org/news/saul-bass/>

Comédia de terror. (2022). In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Com%C3%A9dia_de_terror&oldid=63583275

Conrich, I., & Woods, D. (2004). The Cinema of John Carpenter: The Technique of Terror. Wallflower Press.

Cor. (2023). In Wikipédia, a enciclopédia livre. <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Cor&oldid=65277174>

Cosmelli, L. (n.d.). A construção discursiva em cartazes cinematográfico.

Crime film. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Crime_film&oldid=1150273942

Crow, D. (2010). Visible signs: An introduction to semiotics in the visual arts (2nd ed). AVA Academia.

Cyberpunk. (2023). In Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Cyberpunk&oldid=1153749587>

Digital, B. L.-W. D. e M. (2022, May 26). As novas influências do expressionismo alemão no cinema. Comunidade Cultura e Arte. <https://comunidadeculturaearte.com/as-novas-influencias-do-expressionismo-alemao-no-cinema>

Dondis, D. (1973). Primer of Visual Literacy Dondis Donis A z-liborg.pdf (2nd ed.).

Dürer's Rhinoceros. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=D%C3%BCrer%27s_Rhinoceros&oldid=1178796684

Durgnat, R. (1977). Luis Bunuel. University of California Press.

Elisa Alves De Magalhães, C. (2013). CARTAZES DE FILMES: UM EXERCÍCIO DE LETRAMENTO VISUAL. PESQUISAS EM DISCURSO PEDAGÓGICO, 2013(1). <https://doi.org/10.17771/PUCRio.PDPe.21811>

Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2014). Color Psychology: Effects of Perceiving Color on Psychological Functioning in Humans. Annual Review of Psychology, 65(1), 95–120. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115035>

Elsner, D., Helff, S., & Viebrock, B. (2013). Films, Graphic Novels & Visuals: Developing Multiliteracies in Foreign Language Education : an Interdisciplinary Approach. LIT Verlag Münster.

Eskilson, S. (2007). Graphic design, a new history.

Estereótipo. (2023). In Wikipédia, a enciclopédia livre. <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Estere%C3%B3tipo&oldid=65791688>

Expressionismo alemão. (2021). In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Expressionismo_alem%C3%A3o&oldid=61354840

Fantasy film. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Fantasy_film&oldid=1152755391

Feisner, E. A., & Reed, R. (2013). Color Studies. A&C Black.

Filme de zumbi. (2023). In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Filme_de_zumbi&oldid=65390260

Folk horror. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Folk_horror&oldid=1153810373

Folklore. (2023). In Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Folklore&oldid=1153369793>

Fotocomposição tipográfica. (n.d.). Retrieved 28 March 2023, from <http://tipografos.net/tecnologias/fotocomposicao.html>

Gariff, D. (1943). The Earth Trembles: An Introduction to Italian Neorealist Cinema.

- Georges Méliès. (2023).** In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Georges_M%C3%A9li%C3%A8s&oldid=1139871384
- Georges Melies | Biography, Films, & Facts | Britannica. (2023, February 16).** <https://www.britannica.com/biography/Georges-Melies>
- Giallo. (2023).** In Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Giallo&oldid=1151664734>
- Gillespie, D. C. (2014a).** Russian Cinema. Routledge.
- Gombrich, E. H. (1960).** ART AND ILLUSION (First).
- Gordon, I. E. (2004).** Theories of visual perception (3. ed). Psychology Press.
- Graham, G. (2005).** Philosophy of the arts: An introduction to aesthetics (3rd ed). Routledge.
- Grunauer, L. F. (2021).** PUBLICIDADE, DESIGN E CINEMA DE TERROR: 64.
- HALLOWEEN (1978) Poster Artist Bob Gleason On HALLOWEEN ENDS Poster. (n.d.).** FANGORIA. Retrieved 20 July 2023, from <https://www.fangoria.com/original/halloween-1978-poster-artist-bob-gleason-on-halloween-ends-poster/>
- Hanich, J. (2011).** Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear. Routledge.
- Hays Code. (2023).** In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Hays_Code&oldid=1152713369
- Heller, E. (2014).** A Psicologia das Cores.
- Hermenêutica da suspeita. (2022).** In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Hermen%C3%AAutica_da_suspeita&oldid=63616036
- Hesseldenz, P. (n.d.).** Research Guides: Horror Film: Slasher Films. Retrieved 8 May 2023, from <https://libguides.uky.edu/horrorfilms/slasher>
- Hollis, R. (1997).** Graphic design, a concise history.
- Horror Western. (2023).** In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Horror_Western&oldid=1144088437
- James Cameron—Wikipedia. (n.d.).** Retrieved 28 July 2023, from https://en.wikipedia.org/wiki/James_Cameron
- Johannes, I. (1970).** The Elements of Color.
- John Carpenter. (2023).** In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=John_Carpenter&oldid=1146427548
- John Carpenter | Biography, Movies, Albums, & Facts | Britannica. (n.d.).** Retrieved 30 March 2023, from <https://www.britannica.com/biography/John-Carpenter-filmmaker>
- Joly, M. (1994).** Introdução à análise da Imagem (1º).
- Junior, V. (n.d.).** 15_Vagner_José_Aparecido_Magri_Junior-156868505883000.pdf.

Kant, I. (n.d.). What is Enlightenment? Retrieved 18 April 2023, from <https://resources.saylor.org/wwwresources/archived/site/wp-content/uploads/2011/02/What-is-Enlightenment.pdf>

Keller, A. (2014). James Cameron. Routledge.

Korte, B. (2010). New World Poor through an Old World Lens: Charlie Chaplin's Engagement with Poverty. *Amerikastudien / American Studies*, 55(1), 123–141.

Kress, G., & Leeuwen, T. van. (2006). Reading images: The grammar of visual design (2e éd). Routledge.

Lanzoni, R. F. (2004). French Cinema: From Its Beginnings to the Present. A&C Black.

Lawton, B. (1979). Italian Neorealism: A Mirror Construction of Reality. *Film Criticism*, 3(2), 8–23.

List of natural horror films. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_natural_horror_films&oldid=1151041986

Literacia. (2023). In Wikipédia, a enciclopédia livre. <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Literacia&oldid=65049239>

Literatura gótica. (2022). In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Literatura_g%C3%B3tica&oldid=64887863

Lopes, C. (n.d.). Carmo_Lopes_Mestrado_documento_definitivo.pdf.pdf.

Lyons, J. (2014, January 21). Two Great Poster Art Documentaries on Netflix. <https://usedwigs.com/two-great-poster-art-documentaries-on-netflix/>

Magda, K., Tangonan, H., Anolin, A., Agum, A., Aclan, E., & Eupalao, J. (n.d.). Journal of Education, Psychology & Humanities—A peer-Reviewed Journal. Retrieved 3 December 2022, from <https://web1.aup.edu.ph/urc/wp-content/uploads/2021/09/JEPH-December-2020.pdf#page=93>

Magistrale, T. (2010). Stephen King: America's Storyteller. ABC-CLIO. marcio luiz del nino (Director). (2021, August 30). Drew The Man Behind The Poster 2013 1080p. <https://www.youtube.com/watch?v=olXQ8QSPs5I>

Marsh, G. (2005). Film Posters Exploitation (Graham Marsh, Tony Nourmand, Dave Kehr) (z-lib.org).pdf.

Meggs, P., & Purvis, A. (2009). História do design gráfico (4th ed.).

Miranda, L. P. (2019, July 12). O Terror Gótico—História do Cinema. Canto dos Clássicos. <https://cantodosclassicos.com/o-terror-gotico-no-cinema/>

MoMA | Experimentation with Sound. (n.d.). Retrieved 18 July 2023, from https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/film/experimentation-with-sound/

Monster movie. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Monster_movie&oldid=1131597134

Monteiro, J. B. (2016). A SEMIÓTICA DOS CARTAZES DOS FILMES DO GÊNERO COMÉDIA ROMÂNTICA E SUAS RELAÇÕES ENTRE A TEORIA E A PRÁTICA. 2, 6.

Murray, R., Thow, M., & Strachan, R. (1998). Visual Literacy: Designing and Presenting a Poster. *Physiotherapy*, 84(7), 319–327. [https://doi.org/10.1016/S0031-9406\(05\)63456-6](https://doi.org/10.1016/S0031-9406(05)63456-6)

Mystery fiction. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Mystery_fiction&oldid=1150065268

Neorrealismo. (2022). In Wikipédia, a enciclopédia livre. <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Neorrealismo&oldid=64794371>

Nesseth, N. (2022). *Nightmare Fuel The Science of Horror Films* (1st ed.).

Newman, L. (1997). Descartes' Epistemology. <https://plato.stanford.edu/archives/win2016/entries/descartes-epistemology/>

O cinema espanhol: Surrealismo, simbolismo e modernidade – CINEMA EM FOCO. (n.d.). Retrieved 18 July 2023, from <https://cinemaemfoco.com/o-cinema-espanhol-surrealismo-simbolismo-e-pos-modernidade/>

Odell, C., & Blanc, M. L. (2011). John Carpenter. Oldcastle Books.

Park, M. (n.d.). *The Aesthetics and Psychology Behind Horror Films.*

Pillion, B. (1973). Visual Literacy. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 47(5), 308–311. <https://doi.org/10.1080/00098655.1973.11477751>

Plakatstil. (2022). In Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Plakatstil&oldid=1116076883>

PrintMag. (2014, October 31). When Saul Bass Met Hitchcock. *PRINT Magazine*. <https://www.printmag.com/history/when-saul-bass-met-hitchcock/>

Propaganda in the Russian Revolution – The British Library | The British Library. (n.d.). Retrieved 19 July 2023, from <https://www.bl.uk/russian-revolution/articles/propaganda-in-the-russian-revolution>

Robinson, T., Callahan, C., & Evans, K. (2014). Why Do We Keep Going Back? A Q Method Analysis of Our Attraction to Horror Movies. *Operant Subjectivity*, 37(1/2), Article 1/2. <https://ojs.library.okstate.edu/osu/index.php/osub/article/view/8754>

Rodrigues, G. D. A. (2020). A ESTÉTICA PLATÔNICA E O CONCEITO DE DISPOSITIVO: UMA AMIZADE PROFANA. *Kínesis - Revista de Estudos dos Pós-Graduandos em Filosofia*, 12(31), 107–132. <https://doi.org/10.36311/1984-8900.2020.v12n31.p107-132>

Roland Barthes. (2022). In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Roland_Barthes&oldid=64302875

Rolo, E. (2013). Entre o metal e o digital. *Convergências - Revista de Investigação e Ensino Das Artes*, VOL VI (12). <http://convergencias.esart.ipcb.pt/?p=article&id=177>

Russian Revolution: Causes, Timeline & Bolsheviks. (2023, April 20). HISTORY. <https://www.history.com/topics/european-history/russian-revolution> Russian Revolution: Ten propaganda posters from 1917. (2017, November 5). BBC News. <https://www.bbc.com/news/world-europe-41833406>

- S.A, P. I. (n.d.).** Mainstream. Dicionário Priberam. Retrieved 8 May 2023, from <https://dicionario.priberam.org/mainstream>
- Saul Bass. (2023).** In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Saul_Bass&oldid=1143168038
- Saul Bass | Biography, Designs and Facts. (n.d.).** Famous Graphic Designers. Retrieved 19 July 2023, from <https://www.famousgraphicdesigners.org/saul-bass>
- Saul Bass—Designer gráfico e cineasta, trailers de filmes. (n.d.).** Retrieved 29 March 2023, from <http://www.tipografos.net/designers/bass-saul.html>
- Science fiction. (2023a).** In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Science_fiction&oldid=1153704956
- Science fiction. (2023b).** In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Science_fiction&oldid=1180294282
- Shahid, M., Bokil, P., & Udaya Kumar, D. (2015).** Title Design in Bollywood Film Posters: A Semiotic Analysis. In A. Chakrabarti (Ed.), ICoRD'15 – Research into Design Across Boundaries Volume 1 (pp. 291–301). Springer India. https://doi.org/10.1007/978-81-322-2232-3_26
- Sifaki, E., & Papadopoulou, M. (2015).** Advertising modern art: A semiotic analysis of posters used to communicate about the Turner Prize award. *Visual Communication*, 14(4), 457–484. <https://doi.org/10.1177/1470357215593850>
- Silva, M. L. P. F. da. (n.d.).** HERMENÊUTICA DA SUSPEITA | cceia. Retrieved 18 April 2023, from <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/hermeneutica-da-suspeita>
- Sipos, T. M. (2010).** Horror film aesthetics: Creating the visual language of fear. McFarland & Company.
- Slasher film. (2023).** In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Slasher_film&oldid=1148986227
- Smith, I. (n.d.).** Selling the movie. The art of the film poster.
- Spencer, S. (2014b).** The Cinema of Spain: An Overview. 3.
- Stephen King. (2023).** In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Stephen_King&oldid=1146024107
- Stephen King | The Author. (n.d.).** Retrieved 30 March 2023, from <https://stephenking.com/the-author/>
- Steven Spielberg. (2023).** In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Steven_Spielberg&oldid=65548220
Steven Spielberg | Biography, Movies, West Side Story, & Facts | Britannica. (2023, March 13). <https://www.britannica.com/biography/Steven-Spielberg>
- Steven Spielberg filmography. (2023).** In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Steven_Spielberg_filmography&oldid=1145878385
- Stone, R. (2002).** Spanish Cinema. Pearson Education.
- Storytelling. (2023, July 12).** <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/storytelling>

- Supernatural horror film. (2023).** In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Supernatural_horror_film&oldid=1152071599
- Supsakova, B. (2016).** VISUAL LITERACY FOR THE 21ST CENTURY. IJAE-DU- International E-Journal of Advances in Education, 2(5), 202. <https://doi.org/10.18768/ijaedu.07737>
- Svoboda, M. (n.d.).** Cartazes são mensageiros. Cartazes são expressão de.... Citacoes.in. Retrieved 26 July 2023, from <http://citacoes.in/citacoes/606719-manfred-triesch-cartazes-sao-mensageiros-cartazes-sao-expressao-d/>
- Team, N. F. I. (2022, February 28).** First Color Movie—Everything You Need to Know. NFI. <https://www.nfi.edu/first-color-movie/>
- Thriller film. (2023).** In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Thriller_film&oldid=1152303516
- Travers, J. (2012, January 1).** History of French Cinema. Frenchfilms.Org. <http://www.frenchfilms.org/french-cinema-history.html>
- Vampire film. (2023).** In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Vampire_film&oldid=1137065627
- Vernet, M. (1989).** The Look at the Camera. Cinema Journal, 28(2), 48–63. <https://doi.org/10.2307/1225117>
- Vierra, E. (2022, October 26).** A look into the gore horror genre. Videomaker. <https://www.videomaker.com/how-to/directing/film-history/a-look-into-the-gore-horror-genre/>
- Vorderer, P., Wulff, H. J., & Friedrichsen, M. (2013).** Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations. Routledge.
- Western (genre). (2023).** In Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Western_\(genre\)&oldid=1153194589](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Western_(genre)&oldid=1153194589)
- What Is Science Fiction? The Elements That Define Sci-Fi. (2022, September 19).** Dictionary.Com. <https://www.dictionary.com/e/what-is-science-fiction-sci-fi/>
- wikipédia. (2023). Filme de terror.** In Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Filme_de_terror&oldid=65183963
- Yang, C.-M., & Hsu, T.-F. (2015).** Applying Semiotic Theories to Graphic Design Education: An Empirical Study on Poster Design Teaching. International Education Studies, 8(12), 117–129.
- Zangwill, N. (2003a).** Aesthetic Judgment. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2014/entries/aesthetic-judgment/>

CAPÍTULO VIII
APÊNDICES

Apêndice A Entrevistas

A.1_SPIROS ANGELIKAS

(...) Penso que o *Friday the 13th* se tornou muito popular, como sabe, e tão popular que o primeiro foi contactado há cerca de dois anos por uma galeria em Nova Iorque. O que eles fizeram, obtiveram a minha aprovação, porque tenho as artes originais, e também a aprovação da companhia cinematográfica, para reimprimir o *Friday the 13th*. O que eles fizeram foi que, há alguns anos, costumávamos imprimir cartazes a cores, com separação de cores, mas, ocasionalmente, passávamos para a quinta cor ou, muitas vezes, para um papel a cores, uma pilha de cores.

Quando fez o cartaz, foi o resultado de um briefing específico e rigoroso? Ou deram-lhe liberdade artística para o fazer? / Viu o filme antes, ou deram-lhe o guião?

Portanto, o início da publicidade do filme. Há várias maneiras de o fazer: ler o guião. Agora, ao ler um guião, também procuramos linhas que talvez possamos usar como título para o anúncio, está bem? Por vezes, é melhor ler o guião e depois ver o filme. Nem sempre os filmes são tão bons como o guião. (...) E, portanto, essa é uma maneira, lendo o guião. Muito raramente, no edifício onde eu estava, em Nova Iorque, e também tive um escritório na Califórnia, havia uma projecção privada. Se o filme estava disponível, então víamos o filme. Talvez não completo, mas parte dele, mas pelo menos ficamos com uma ideia exacta do que estamos a fazer. E estamos a falar de todo o tipo de filmes, e a razão pela qual adoro a publicidade cinematográfica é porque descobri que, em cada filme, temos de pensar numa direcção completamente diferente, se temos de fazer um filme de terror, se tem de ser um musical, um western ou o que quer que seja, por isso adorei mesmo. Agora, voltemos ao "Friday the 13th", eu nunca vi o filme.

Nunca viu o filme?

Para ser sincero, em todas as campanhas que fiz, eu era o proprietário e o presidente da empresa, e tinha cerca de 40 pessoas a trabalhar lá. Por isso, quando havia ecrãs privados, eu levava 2 ou 3 dos meus directores de arte para ver o filme. E, normalmente, prefiro ler o guião, porque se

fica com uma sensação diferente. E agora, voltando ao "*Friday the 13th*", acho que uma das vossas perguntas é "Como surgem as ideias". Normalmente, quando recebemos um trabalho, do guião ou do filme, nós, eu sou designer e ilustrador, e faço quase tudo na área. A única coisa que fiz diferente das pessoas da minha empresa foi a fotomontagem. A fotomontagem é bastante difícil e eu aprendi porque uma vez, no início, trabalhei com a 24th Century fox, no departamento de arte, e aprendi muitas coisas quando tinha acabado de sair da escola. Portanto, a fotomontagem não é uma questão de colocar a fotografia, cortar as fotografias e colocá-las umas em cima das outras. A fotomontagem, para que seja suficiente para podermos trabalhar com ela depois, pegamos numa caixa, para simplificar, e esfolamos as margens da fotografia com uma pequena faca. Algumas pessoas usam métodos diferentes, mas eu tinha uma faca específica que achei melhor - tinha um cabo de madeira e uma lâmina na parte da frente - e era mais fácil para mim usá-la. E a razão para o fazer é não mostrar as marcas de corte. Por isso, depois, em muitos casos, pegamos na peça, se for a preto e branco, pegamos no verniz e contornamo-la para suavizar o brilho do branco e, uma vez feito isso, fotografamo-la e depois fazemos retoques adicionais, e essa será a arte final

Como descreveria o seu processo criativo pessoal para a concepção de cartazes? Algum conselho no que diz respeito especificamente a cartazes de filmes?

Os filmes de terror, ou quaisquer outros filmes, normalmente, se o filme, ou o guião, for o mesmo, costumamos fazer *thumbnails* — sabe o que é uma *thumbnail*?

Normalmente é um esboço, muito simplificado. Como pequenas ideias

Exacto, pequenas ideias. Só para não esquecer. E também tinha o outro diretor artístico, que fazia a mesma coisa, e depois apresentavam-me todas as ideias e decidíamos qual era a melhor, e ocasionalmente, por vezes, havia uma mudança. Pegávamos numa ideia de uma pessoa e passávamo-la a outra e, finalmente, depois de esses esboços estarem feitos, passávamos a um conceito mais abrangente, que era muito maior, mais uma vez, desenho, não realista, mas as ideias estavam lá. Depois apresentamos-lhes isso. Eles também têm as suas próprias opiniões. E, mais uma vez, eles dirão "bem, gosto muito do que fizeste nisto, não tenho a

certeza, mas também gosto da outra coisa", por isso, ficamos com uma boa ideia do que eles querem, e quando lidamos com o negócio do cinema, não estamos apenas a lidar com o dono da empresa, estamos a lidar com o início do filme.

Os atores também podem intervir com o resultado do cartaz? Não sabia disso.

Oh sim, alguém como Warren Betty, ou Robbert Rushworth, ou Conheci toda a gente, desde os anos em que ainda nem sequer tinhas nascido, John Higgins, de certeza que conheces o nome. (...) Finalmente, então, só porque ele ia apresentá-lo aos executivos da empresa, o ator estaria envolvido, os realizadores, os produtores, seja qual fosse o caso, se fossem bem conhecidos! Se não fossem conhecidos, não tinham nada a dizer, a decisão passava por nós. Então, depois voltamos a fazer uma fotomontagem, à medida do cartaz, juntando fotografia e juntando, e quando eles vêem, vêem o cartaz praticamente pronto.

(...)

Agora, voltando ao *Friday the 13th*, para nós, para podermos ter um (???) a ver o filme, eles podem estar a trabalhar no filme, tudo o que eles... não estava disponível, podia estar em montagem, a trabalhar no filme. Então, nós tínhamos os fotógrafos no terreno quando eles estavam a fazer o filme, estavam a filmar cenas diferentes constantemente, portanto, com um contacto, 35mm, muito pequeno, e, a primeira coisa que fazíamos para ver se havia alguma coisa disponível, pegávamos numa lupa, como uma lupa, e podíamos passar um dia a pensar e quando dizíamos que havia alguma coisa que era possível, então escrevíamos um número numa empresa que nos dava 8x10. Muitas vezes, trabalhámos dessa forma. Outras vezes, eles não tinham nada disponível que eu pudesse usar, por isso, voltávamos ao conceito, eles gostavam do conceito. Agora, naquela altura, que já não existe, estou a voltar aos anos 60, havia um livro muito grosso com todos os diferentes ilustradores. Ilustradores de estilos diferentes, uns super realistas, outros de caricaturas, como, não sei se conhecem "*Bad news Bears*", a caricatura, um grupo de miúdos numa colina. (...)

Fui a casa do ilustrador e já tinha o esboço do desenho, não realista, apenas a ideia do que queria que ele fizesse, e era engraçado, se alguém nos estivesse a observar, eu estava sentado em frente ao ilustrador e disse "quero fazer os "*Bad News Bears*" de todos estes miúdos do basebol, (...)

então começámos a fazer coisas engraçadas, como "gostava que uma coisa fosse assim, gostava que outra criança fosse assim, outra criança a fazer, sabe, todas as coisas malucas que os miúdos faziam". E ele foi um dos maiores atores de desenhos animados. Jack Davies era muito, muito famoso nesse tipo específico de trabalho. Por isso, usámo-lo em várias situações — Ah! Mais uma vez, estou a ir de uma coisa para outra — *Friday the 13th* tínhamos algumas fotografias, mas não eram suficientemente boas. Fizemos alguns esboços e, para ser sincero, às vezes, depois do trabalho, íamos beber um copo a um bar e surgia uma ideia, pegávamos no guardanapo do bar e colocávamos a ideia lá, e depois, no dia seguinte, quando voltávamos, zero de volta ao veludo. Basicamente, tudo começa com uma *thumbnail*. No mundo dos computadores ainda se chama *thumbnail*?

Sim, chamamos.

Sim, certo, costumávamos chamar-lhe *thumbnail*. E depois, costumávamos aumentar o tamanho, e acabámos por fazer, como disse antes, o tamanho real de um poster. Portanto, isso é basicamente... agora, o *Friday the 13th*, estou surpreendido, quer dizer, é uma grande arte, foi feita pelo Igo(...) Depois de chegarmos a acordo sobre um tipo de conceito, demos-lho e ele fez a ilustração final. Embora eu goste muito de fazer ilustração, nunca tive tempo, como director de uma empresa, estava mais na média e tinha o meu escritório privado, e recebia as minhas chamadas, e depois, ia para o departamento de arte, ligava, desenhava coisas, (...), a campanha da indústria cinematográfica é considerada, são 7 anúncios. E depois temos as revistas, diferentes tipos de revistas, que vamos fazer com um tamanho específico para essa revista em particular, dependendo dos requisitos. E, portanto, basicamente, o *Friday the 13th* foi feito e eu não posso, nunca poderei dizer que tenho o crédito de todos eles ou de qualquer um deles, de muitos deles, mas eu serei a decisão final na minha empresa, o que achei apropriado apresentar às pessoas da Paramount, se fosse a Paramount. Depois, subo as escadas e faço o que disse antes, tomando decisões, fazendo alterações e tudo o mais, e volto para o meu estúdio e fazemos uma montagem exaustiva, e eles podem ver isso, podem não ver isso, e depois fazemos uma montagem fotográfica do tamanho do cartaz, como disse antes. É assim que começa.

A silhueta é o foco do cartaz. Porque é que decidiu colocar a composição (a floresta com as pessoas) no interior do cartaz?

Bem, a silhueta, foi, mais uma vez, uma combinação de, quando estamos a lidar com terror, queremos — e o primeiro, o *Friday the 13th*, ele estava a segurar uma faca, certo. Portanto, isso é o máximo que se pode conseguir, torná-lo como a escuridão, e à noite, na floresta, tudo isso é assustador de certa forma, e saber um pouco sobre o filme. Portanto, basicamente, eles adoraram-no, seguiram-no e tornou-se bastante famoso, e em paz. (...)

Antes de eu mostrar, eu vou explicar, o *Friday the 13th Part II*, ele era a mesma silhueta, mas era o machado na mão, okay? Agora, a parte de dentro, onde o *Friday the 13th* original, eram os miúdos e tudo o resto, eu tinha-o ilustrado com o Jason, o assassino, e, de alguma forma, a Paramount Pictures decidiu que não queria expor o Jason, o assassino do filme. Por isso, o que acabou por ficar foi a silhueta com o machado e, no centro, um título muito grande, com sangue, de um "*Friday the 13th part II*", okay? Depois, como guardei muitas das artes originais, só — acho que, nem sei se está, se escreveres o meu nome, pode ser que esteja lá porque a galeria também imprimiu isso. E imprimiram com a arte original, embora não tenha sido usada com a cena, só usaram o título, está bem?

(...)

Têm o *Friday the 13th I*, têm o *Friday the 13th II*, agora, há um *Friday the 13th III*, e eu guardo-o para vos mostrar, (...) vejam, tenho-os em moldu-



ras porque aos poucos estou a tentar fazer a galeria como disse. Agora, não sei se consegues ver este (...) que é o *Friday the 13th III*, em 3D. Agora, por qualquer razão estranha, não consigo perceber, e fiz isto completamente sozinho, sem qualquer ajuda, toda a gente, segundo o meu filho, que lhe escreve, diz que gosta mais deste do que dos outros, não consigo perceber, não sei, será por causa da faca? É a cortina do duche, e o tipo está a matar a mulher, ou o homem, não sei. Dizem que toda a gente gosta deste, mais do que dos outros, não consigo perceber. Talvez não saibam, e eu não tenho muitas impressões digitais, há um filme chamado "As Abelhas Selvagens", já ouviram falar?

Não, nunca



Ok, isto foi feito pela Bruce Production, eles queriam entrar na indústria cinematográfica e eles — então acho que este é um capítulo que podem escrever na minha opinião, porque eu fi-lo completamente sozinho e é muito excitante. Não o vão poder ver, mas quero que tentem ver o fundo, estão a ver, qualquer coisa? (...) Correu bem, mas é a história que está por detrás disso. (...) Para mim, é uma história interessante, porque quando vimos as folhas de contacto, não havia lá nada, nem uma coisa que eu pudesse usar. Então, vi o filme e... Então, o que fiz foi arranjar uma modelo, um fotógrafo e 8-10 gritos, tenho a certeza que vão conseguir encontrar. A gritar. Na altura, não tínhamos computadores, começámos a fazer, sabes, o amarelo, as abelhas selvagens, seria uma loucura, sabes, podíamos ter um ilustrador, certo? De qualquer forma, no antigo bairro onde vivíamos, havia uma quinta de abelhas. Então, fui ter com ele com uma caixa e disse-lhe: "Pode fazer-me um favor, arranjar-me abelhas mortas?" O homem olhou para mim como se eu fosse maluco e eu disse: "Estou a fazer um projeto", e ele disse: "Claro". Então, tirámos a fotografia 8 por 10, para ficar à escala das abelhas, e com uma pinça coloquei-as nos locais. Era o tempo que nos levava! E depois, quando isto estava feito, fotografávamo-lo, e o problema era que, quando a abelha está morta, não se vêem as pernas. Por isso, tive de ir retocar as pernas, as sombras e tudo o resto. Isto é algo que tivemos de fazer e, provavelmente, no vosso computador, se tivessem os elementos, poderíamos fazer isso em poucas horas, (mas para nós) leva tempo, leva dias. (...) Demora dias, mas é muito eficaz. Aliás, vi no Facebook, um ilustrador, gostou tanto que fez uma ilustração. Não ficou exatamente igual, mas ficou muito próximo

(...)

Gostava de ter mais tempo para fazer as coisas que sempre gostei de fazer, desenhar, fazer ilustração. O facto de eu trabalhar no tipo de coisa comercial, tinha de ser sempre medidas específicas, publicidade específica, fotografias específicas.

Qual foi a razão por detrás da escolha tipográfica e cromática do título "Friday 13th"?

Oh, o título! Bem, todos nós temos ideias diferentes e, devido ao facto de, como disse anteriormente, termos trabalhado em 40 filmes diferentes num ano, depois de fazermos o esboço, e mais uma vez, era um esboço rudimentar, entregamo-lo a um tipo que faz o título final. E alguns desses tipos são incríveis, e isso torna-se a campanha final.

Com toda a experiência adquirida ao longo da vida, ao fazer muitos cartazes e ao ver a reacção do público aos seus cartazes, no caso específico de Friday the 13th, mudaria alguma coisa no cartaz?

Se eu mudaria alguma coisa? De maneira nenhuma. Em nenhum deles

A.2_ ROGER KASGEL

Quando fez o cartaz, foi o resultado de um briefing específico e rigoroso? Ou deram-lhe liberdade artística para o fazer?

O quadro JAWS foi feito para a capa de um livro de bolso para a Bantam Books.

Foi uma discussão combinada com o diretor artístico.

Alguns cartazes são deixados ao critério dos artistas, outros são especificamente definidos pelo diretor artístico.

Viu o filme antes, ou deram-lhe o guião?

O livro saiu antes do filme.

Como descreveria o seu processo criativo pessoal para a concepção de cartazes? Algum conselho quando se trata especificamente de cartazes de filmes?

Fiz um esboço simples e rápido mostrando o tubarão e o nadador.

Quanto ao cartaz em si, qual é a sua interpretação do mesmo? Porque é que acabou por ser esta e não outra versão?

Esta imagem foi escolhida para captar a essência mais importante da história. A interpretação foi a imagem mais direta para vender o livro e contar a história. O tubarão presente no cartaz já tem um impacto significativo na estética geral do mesmo, ao chocar o espectador.

Por que razão sentiu a necessidade de acrescentar a pessoa a nadar por cima do tubarão?

A pessoa a nadar era a primeira vítima e uma parte importante da história.

Qual foi a razão por detrás da escolha tipográfica e cromática do título "Jaws"?

Não tive nada a ver com o título, etc. Isso foi feito pelo diretor de arte da Bantam Books.

Sentiu que o público recebeu o cartaz da forma que pretendia?

Fiquei espantado com a reação do público e ainda estou, passados 45 anos.

Por último, com toda a experiência que tem agora, mudaria alguma coisa no cartaz? Se sim, o quê e porquê?

Não mudaria absolutamente nada.

Apêndice B Análise de Filmes



Nome: Bird With Crystal Plumage

Ano: 1970

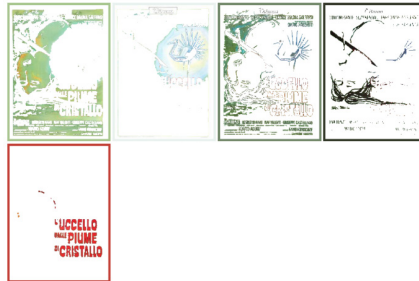
País: Itália ; Alemanha

Data de Saída: Junho 24

Subgênero: Thriller ; Giallo

Título: Tipografia

Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
14.82%	126,752	#A8C5DE	168 197 142	92 28 77	76 31 129	76 -29 24	copper	
36.57%	312,228	#E9F2F7	233 242 239	162 4 85	95 4 176	95 -4 8	light blue	light blue
20.28%	174,148	#72B988	115 137 107	102 22 54	55 20 135	55 -14 14	medium green	medium green
8.11%	69,024	#333333	51 56 60	77 28 22	23 11 138	23 -5 9	black	black
6.92%	59,136	#F39C12	195 63 54	4 72 77	48 63 34	48 32 35	orange	orange



Nome: The Vampires Lovers

Ano: 1970

País: Inglaterra

Data de Saída: Outubro 4

Subgênero: Gótico Horror ; Vampiros

Título: Tipografia

Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
48.99%	421,327	#F39C12	243 240 237	26 2 95	95 2 67	95 1 1	orange	orange
26.96%	241,219	#2A1920	42 29 32	345 31 16	12 7 2	12 7 0	black	black
16.83%	151,242	#808080	132 148 161	338 19 71	65 15 353	65 -2 -2	grey	grey
9.35%	83,148	#808080	140 174 70	4 59 55	39 31 29	39 27 15	black	black
5.93%	52,124	#E67E22	224 188 123	39 45 88	78 38 84	78 4 38	orange	orange



Nome: House of Dark Shadows
Ano: 1970
País: América
Data de Saída: Outubro 28
Subgênero: Fantasia ; Drama ; Vampiros
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags	
68.93%	180,711	grey (20%-1)	#808080	189 189 189	231 1 75 1 283	77 0 -1	chateau french half land silver grey		
12.77%	31,451	black (20%-2)	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	laker's chocolate ganache		
10.82%	28,144	cocoa brown (20%-2)	#402010	44 31 26	3 30 17	13 7 26	barbecue bark blackout coffee cocoa command		
8.71%	22,281	black (20%-1)	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	beeswax cream double vanilla flavo karam maldon		
6.77%	17,511	table (category) (20%-1)	#808080	184 148 180	34 46 72	64 31 76	64 8 38	normal carmelita clay coast desert foliage gold foil muddy haze triple olive water wood brown	



Nome: The House that Dripped Blood
Ano: 1971
País: Inglaterra
Data de Saída: Abril 2
Subgênero: Antologia ; Psicologia
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração ; Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
66.88%	215,524	pink (20%-1)	#F08080	251 252 252	198 0 99	99 0 233	99 0 0	pink shabazz desert font of rock salt storm grey red white
14.18%	46,119	red (20%-1)	#800000	59 57 65	257 11 25	25 5 382	25 3 -4	bay catch chocolate high lounge matrix redwood
10.99%	34,178	purple (20%-1)	#800080	135 164 172	287 18 67	67 5 251	67 -2 -5	chateau cool dusted of forest flowering hot
3.88%	12,144	orange (20%-1)	#FF8C00	188 115 106	7 44 74	56 33 32	56 28 17	corrosive
2.16%	6,811	red (20%-1)	#FF0000	240 46 36	3 85 94	53 89 37	53 71 54	firebrick lust red
1.98%	6,244	orange (20%-1)	#FF8C00	144 177 87	79 49 67	66 46 128	66 -23 48	chateau cucumber



Nome: I drink your blood

Ano: 1971

País: América

Data de Saída: Maio 7

Subgênero: Exploitation

Título: Lettering

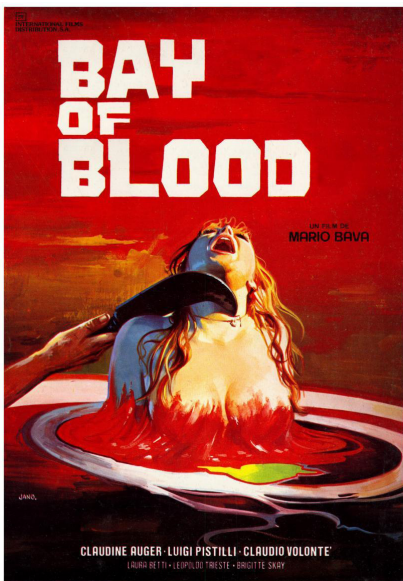
Tipo: Ilustração

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	38.77%	#A9F8D0 hex: a9f8d0 rgb: 169, 248, 208	#A9F8D0	169 251 13	88 95 88	91 101 121	91 -53 86	bud electric spring green lemon lime yellow
2	21.23%	#1F1913 hex: 1f1913 rgb: 31, 25, 19	#1F1913	31 25 19	20 26 12	9 5 63	0 2 5	very acidic black/oul bobara crouched et stormy jungle banks of pass brown green grey
3	14.21%	#E0E0E0 hex: e0e0e0 rgb: 238, 238, 237	#E0E0E0	238 238 237	52 1 93	94 1 104	94 0 1	alabaster concrete gallery half washed black grey white
4	12.52%	#F0C04F hex: f0c04f rgb: 248, 200, 15	#F0C04F	248 200 15	59 53 82	88 81 102	68 -17 79	slu bankers bird bright driny flower gold pass yellow
5	11.89%	#F76E13 hex: f76e13 rgb: 121, 99, 19	#F76E13	121 99 19	47 85 47	43 45 69	43 1 45	reddisoid gold mud mustard spicy yukon
6	10.18%	#F41C13 hex: f41c13 rgb: 244, 28, 19	#F41C13	244 28 19	2 92 96	52 96 39	52 75 68	veid to crimson red



Nome: Bay of blood

Ano: 1971

País: Itália

Data de Saída: Setembro 8

Subgênero: Giallo ; Slasher

Título: Lettering

Tipo: Ilustração

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	39.29%	#E61C13 hex: e61c13 rgb: 230, 28, 19	#E61C13	230 28 19	4 95 71	60 78 49	60 60 50	19 bright guardian international milan mandarin orange red
2	19.19%	#F5F5E0 hex: f5f5e0 rgb: 249, 241, 234	#F5F5E0	249 241 234	28 6 98	95 5 70	95 2 4	lighter frost snow of provincia quarter romance coastal italy black sandy park red rose white
3	15.96%	#F08080 hex: f08080 rgb: 248, 128, 128	#F08080	248 128 128	352 60 10	4 7 12	4 7 1	dark very english hampir desert loonice maize news right reddish rose brown rose
4	15.15%	#F0E080 hex: f0e080 rgb: 248, 200, 128	#F0E080	248 200 128	6 83 47	27 48 37	27 39 29	tau waddy brown red
5	5.62%	#F0E080 hex: f0e080 rgb: 248, 200, 128	#F0E080	248 200 128	347 25 57	58 16 5	58 16 1	whetite hazeer horta fite lequim may rosybrown brown pink
6	4.79%	#E0E0E0 hex: e0e0e0 rgb: 238, 238, 237	#E0E0E0	238 238 237	36 55 92	70 47 79	70 9 46	gold h'weal



Nome: Blacula
Ano: 1972
País: América
Data de Saída: Agosto 25
Subgênero: Blaxploitation
Título: Lettering
Tipo: Ilustração

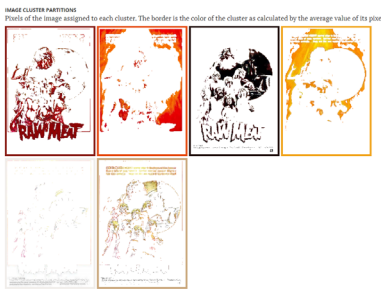


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSL	LCH	Lab	tags
1	29.83%	181, 181, 181	#BDBDBD	205, 202, 193	48, 6, 88	81, 5, 108	81, -1, 5	cloudy, double, eight, grass, half, very, light, brown, sweet, pointer, quarter, quill, swirl, tuft, vestal, grey, brown, white
2	22.45%	25, 25, 25	#191919	49, 53, 62	222, 22, 24	22, 7, 276	22, 1, -7	big, catch, day, double, diary, graham, high, main, moulder, stark, side, sure, woody, black
3	21.48%	25, 25, 25	#191919	25, 23, 23	356, 9, 10	8, 1, 14	8, 1, 8	all, bush, brownish, charcoal, garnish, name, rabbit, black, 87%
4	18.83%	158, 158, 158	#9E9E9E	182, 78, 62	23, 39, 48	35, 15, 58	35, 8, 13	cinquait, dirty, labul, millbrook, quiny, spark, spice, tobacco, under, brown
5	9.40%	138, 138, 138	#8E8E8E	138, 37, 18	13, 93, 54	31, 57, 44	31, 41, 48	orange, red
6	6.16%	185, 185, 185	#A7A7A7	187, 132, 76	37, 54, 65	57, 18, 88	57, 6, 25	modern, light, dark, buff, coffee, at, thousand, garbage, lined, indense, muddy, soil, tan, red, water, brown



Nome: Death Line / Raw Meat
Ano: 1972
País: Inglaterra ; America
Data de Saída: Novembro 17
Subgênero: Canibalismo
Título: Lettering
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSL	LCH	Lab	tags	
1	18.75%	172, 172, 172	#B0B0B0	139, 33, 26	4, 81, 95	31, 54, 36	31, 44, 32	vivid, Auburn, brick, courtyard, fair, Fredrick, old, scarlet, red	
2	18.62%	255, 255, 255	#FFFFFF	239, 74, 14	16, 94, 98	54, 85, 46	54, 58, 61	bleak, broiled, orange	
3	17.87%	255, 255, 255	#FFFFFF	4251913	37, 21, 19	6, 40, 14	9, 9, 28	9, 8, 4	very, dark, hair, blackwood, coffee, crust, Cuban, gambola, marble, night, reddish, rider, sooty, tan, wood, brown
4	16.42%	158, 158, 158	#9E9E9E	241, 165, 38	38, 87, 84	73, 75, 78	73, 19, 72	garbage, margined, squash	
5	16.39%	158, 158, 158	#9E9E9E	241, 218, 235	29, 9, 95	94, 2, 72	94, 1, 2	jabster, color, eight, half, iron, qualitative, marine, of, paragon, quarter, rose, vinta, black, grey, red, white	
6	11.95%	185, 185, 185	#A7A7A7	281, 166, 122	33, 39, 79	78, 28, 78	78, 2, 27	light, beige, bouman, burlywood, calico, deep, drab, French, mule, rouge, tv	



Nome: The creeping flesh
Ano: 1973
País: Inglaterra
Data de Saída: Fevereiro 12
Subgênero: Sci fi ; Psicológico
Título: Lettering
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
41	855	black_26-0	#1C1A19	28 26 25	10 11 11	9 1 35	9 1 1	all brownish charcoal spanish wine reddish yellowish black grey
28	505	white_26-1	#FAF9F7	250 249 247	42 1 98	98 1 91	98 0 1	alabaster cultured almost base fire of quarter smoke cream offa black grey red white
11	885	green_26-1	#8DC470	180 156 123	65 37 77	77 38 110	77 -13 36	grass glider pine
11	675	yellow_26-1	#F0E8C0	246 246 124	61 50 97	95 65 100	95 -17 50	pink light banana butter shiny faded mane straw sunny tan yellowish yellow
7	205	red_26-1	#B32774	147 124 116	15 21 58	54 11 44	54 8 7	american buffalo crimson creek dry fruit hat ferns huckleberry magenta other around
6	585	woodland_26-1	#4F5A2F	79 90 47	75 48 35	36 20 117	36 -12 23	dark apple clover fern fwood lavender woodland green lime



Nome: Theatre of Blood
Ano: 1973
País: Inglaterra
Data de Saída: Abril 5
Subgênero: Comédia
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
32	285	tan_26-1	#F8F5E4	248 245 244	26 2 97	97 1 67	97 0 1	alabaster cultured base fire of pumice quarter sand antique rose wild black grey red amber
21	485	dark_26-1	#271928	39 23 32	329 35 15	11 0 345	11 0 -2	dark very coolish loyal rose
18	795	red_26-1	#D03522	208 53 34	6 84 81	47 76 39	47 55 47	thunderbird
11	875	dark_26-1	#552618	189 18 27	9 73 40	24 35 38	24 28 23	dark copper espresso heathcote kalbarmaa lime lime wall metallic oak pioneer redwood red
8	335	orange_26-1	#E69939	188 150 153	255 20 74	66 15 14	66 15 4	campy ritz roggelbrown buttery broken pink
1	355	banana_26-1	#E6CC58	232 204 91	48 61 91	82 59 93	82 -3 59	light banana mustard



Nome: Black Frankenstein

Ano: 1973

País: América

Data de Saída: Agosto 3

Subgênero: Blaxploitation

Título: Lettering

Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
42	42%	225, 224, 224 white (225, 224, 224) 225.4	#E7E6E7	231 228 223	31 3 91	91 3 77	91 1 3	offices concrete dirt asphalt half house milk quarter sand snowflake white sea white grey white
25	57%	25, 57, 25 black (25, 57, 25) 25.5	#020202	38 35 33	56 7 14	14 2 187	14 0 2	light compass metal wire pacifier smart eye white black grey
5	34%	5, 34, 5 white (5, 34, 5) 5.7	#F0F0F0	91 88 64	35 38 35	35 11 88	35 2 11	dark amber arrowroot bronze graph ground color ivory judge metallic mario red white triple brown grey
8	8%	8, 8, 8 red (8, 8, 8) 8.2	#A52020	163 82 61	12 62 64	44 42 41	44 27 27	card lacrosse
7	8%	7, 8, 8 red (7, 8, 8) 7.8	#9E595E	150 154 158	122 2 68	63 2 145	63 -2 1	archaic dots half kerrington meat spanish stack top grey white
5	43%	5, 43, 5 dark brown (5, 43, 5) 5.4	#433638	148 158 96	44 43 46	62 31 91	62 -1 31	dark beige gold grille brick sand brown



Nome: The Wicker Man

Ano: 1973

País: Inglaterra

Data de Saída: Dezembro 6

Subgênero: Folk Horror

Título: Tipografia

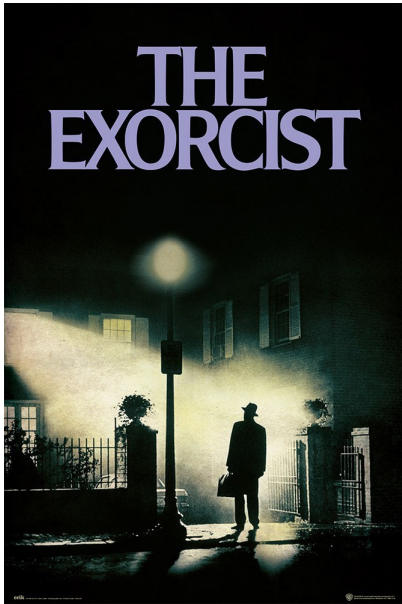
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
35	59%	35, 59, 35 white (35, 59, 35) 35.4	#C9C9C9	204 188 173	25 19 88	77 18 72	77 3 18	antique brick burnt drizzle half hop pop maize quarter redbase sandpot dark triple brown white black grey
26	6%	26, 6, 26 black (26, 6, 26) 26.4	#101010	29 26 27	342 11 11	18 2 356	18 2 8	all black baseboard charcoal wire magnetish reddish black grey
16	38%	16, 38, 16 white (16, 38, 16) 16.4	#C9B977	203 159 127	35 38 88	69 26 63	69 12 23	canoe dust flesh half kangaroo rodeo sands
7	4%	7, 4, 7 red (7, 4, 7) 7.4	#887C73	136 124 115	28 16 53	53 7 65	53 3 7	antique americana half furniture platin perfect perfect square sandstone silver stonehenge stonehenge triple white
5	1%	5, 1, 5 red (5, 1, 5) 5.1	#C9C9C9	205 187 173	25 82 88	55 63 58	55 34 53	chocolate cinnamon cocoa drop gold hot paper rash single brown
2	9%	2, 9, 2 dark brown (2, 9, 2) 2.4	#5C371F	92 55 31	23 86 36	27 28 57	27 14 22	dark fabric brownish carnary chocolate coffee rock rimo tan brown



Nome: The Exorcist
Ano: 1973
País: América
Data de Saída: Dezembro 26
Subgênero: Supernatural
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

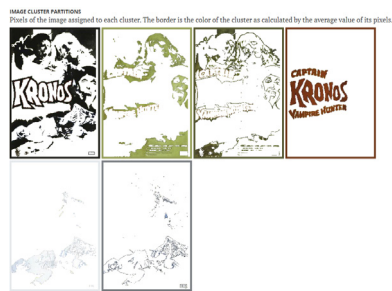


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	61.15%	#202020 (3611.4)	#202020	4 4 3	93 40 2	1 1 131	1 -1 1	almost not rich black grey
1	12.89%	#14231C	#14231C	20 35 28	153 44 14	12 9 163	12 -5 3	dark very active jungle spring green
2	10.81%	#D0D0D0	#D0D0D0	221 215 177	52 20 87	86 20 102	86 -4 20	pale light amber bone rhubarbarist coconut cream double eight greyish hampton miste parvosa pudic fourth night sky
3	5.88%	#40504C	#40504C	70 85 76	142 17 33	35 9 156	35 -8 4	dark battleship calm canyon condurmy warrth heligau graphic middle handker spring midline green grey turquoise
4	5.23%	#909090	#909090	150 147 101	244 23 75	63 24 205	63 18 -22	light ball steel wastful blue
5	4.92%	#404040	#404040	140 140 119	58 20 58	61 16 107	61 -5 15	anemone arcticblue bitter clifford garfink tempochiffon olive tana tedious triple green grey tempo



Nome: Captain Kronos
Ano: 1974
País: Inglaterra
Data de Saída: Abril 7
Subgênero: Swashbuckling ; Action ; Vampires
Título: Lettering
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	38.80%	#1F1F1F	#1F1F1F	31 30 25	53 20 12	11 4 163	11 -1 4	blackjack brownish cool commando cyanish double gear greenish reddish too yellowish black grey
1	21.55%	#959508	#959508	149 157 66	67 44 62	63 38 112	63 -14 35	crisp khaki moss smoky green
2	13.67%	#585833	#585833	88 89 51	62 43 35	37 23 108	37 -7 22	dark heriblock olive veridigins woodland green grey
3	12.56%	#727210	#727210	114 58 27	21 77 40	31 37 53	31 22 38	deep cigar active passy tem walnut
4	10.84%	#E0E0CC	#E0E0CC	229 233 236	205 3 92	92 2 240	92 -1 -2	lavenderary mystic sulfurous prison grey white
5	4.16%	#1A1A1A	#1A1A1A	122 122 112	211 7 52	63 3 207	63 -1 -13	eighty lumber meridian night revolution rolling stone storm sword turk grey

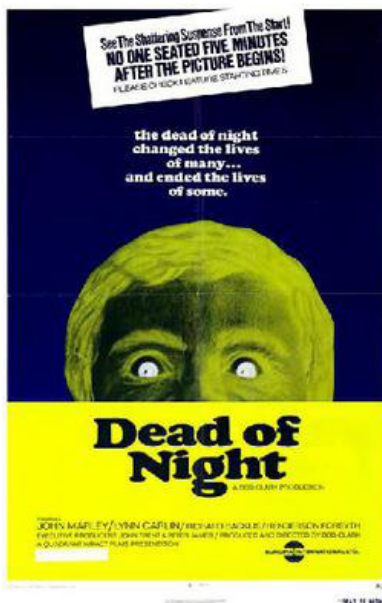


Nome: It's alive
Ano: 1974
País: América
Data de Saída: Abril 26
Subgênero: Sci-fi
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSL	LCH	Lab	tags
1	79,399	black (25-C)	#000000	0 0 0	358 38 0	0 0 17	0 0 0	almost cool rich black grey
2	11,848	white (25-C)	#FFFFFF	254 254 254	157 0 100	100 0 205	100 0 0	pink ribcage desert horn of rock romance salt soapstone storm grey red white
3	5,136	grey (25-C)	#808080	177 177 177	202 0 69	72 0 245	72 0 0	bonkby concrete half metro miss mountain sunborder (25-C)
4	5,035	grey (25-C)	#202020	30 30 30	308 7 15	14 1 0	14 1 0	light copperwood mesquite nero pacifika robin-ebony eyelet (25-C)
5	4,345	grey (25-C)	#A0A0A0	160 160 160	229 0 42	45 0 282	45 0 0	chance dim-dimgray dimgray dove flora granite scapae grey
6	3,295	red (25-C)	#800000	170 0 0	340 95 99	37 76 38	37 60 43	dark smoky 12 apple bright candy denish-irresponsible (25-C)



Nome: Deathdream
Ano: 1974
País: América ; Canadá
Data de Saída: Agosto 30
Subgênero: Zombie , Vampiro ; Thriller
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

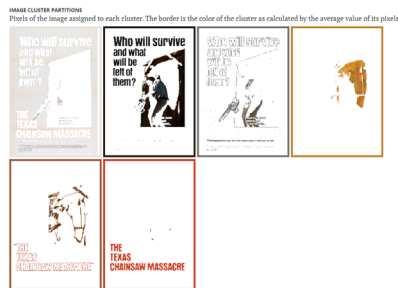


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSL	LCH	Lab	tags
1	25,945	blue (25-C)	#000080	0 0 128	241 96 23	3 29 100	3 28 -14	express midnight strasse blue
2	22,175	yellow (25-C)	#FFA500	245 200 17	61 93 98	95 94 104	95 -23 91	luminesc cool bright diffusal electric glacier laser lemon yellow
3	15,025	grey (25-C)	#808080	229 229 228	84 0 90	91 0 126	91 0 0	athens concrete half house blue mercury platinum (25-C)
4	13,525	grey (25-C)	#191923	25 28 35	221 20 14	10 5 276	10 1 -5	dark very (25-C)
5	13,075	green (25-C)	#008000	165 177 35	65 80 78	69 68 188	69 -21 65	coron impronatus limelight pea soup green
6	6,285	green (25-C)	#40E0D0	78 93 27	73 71 36	37 38 115	37 -16 35	dark army canvas moss green



Nome: The Texas Chainsaw Massacre
Ano: 1974
País: América
Data de Saída: Outubro 11
Subgênero: Slasher ; Serial Killer
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
54.55%	232,000	4E7E0F	231 227 223	28 3 31	91 2 72	91 1 2		cornsilk eighth half platinum quarter sand asphelt box truffe vase man whitout wild white
21.88%	102,000	K211A16	33 26 22	23 34 13	18 5 59	18 3 4		very blackout bobara brownish compound crowdhead diesel double karaka reddish rusty yellowish black brown gray
7.85%	32,000	475146F	121 116 111	33 8 47	49 4 79	49 1 4		aluminum black chicago denim blue gaurtlet half muska monsign quarter mandarin kaja gray
5.94%	20,000	KC1813F	193 129 47	34 76 76	59 55 71	59 18 52		ball-due ferra geubung gold golden mandalay prince
5.06%	17,000	49C2E3F	156 94 63	21 68 61	46 36 53	46 22 26		burnished cape coconut desert earth inductive monsoon garter nepal skin spire orange
4.36%	15,000	4D12029	209 61 32	18 85 82	48 75 41	48 56 50		english red



Nome: Black Christmas
Ano: 1974
País: Canadá
Data de Saída: Outubro 11
Subgênero: Slasher
Título: Lettering
Tipo: Ilustração



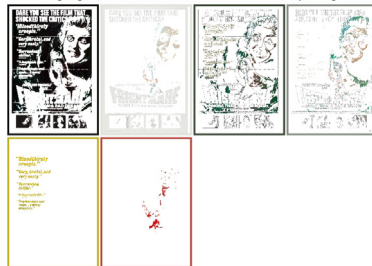
Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
58.00%	232,000	#F0F2FC	240 242 220	58 11 96	95 11 100	95 -2 101		light apricot beige chicken cream dawn duchi warty beach of pomegranate quarter rumi senche whapped white yellow
17.18%	60,000	K2C2928	44 41 48	15 9 17	17 2 46	17 1 1		light bobaka fempas hind mannat nero right pacifica pach robe smart light black brown gray
11.90%	40,000	K277032	39 112 58	120 65 44	42 46 143	42 -17 28		Neo jupanesque juice jungle laurel tan
10.05%	34,000	#EE8B70	142 136 125	40 11 56	57 7 58	57 8 7		antelope collabstone eighth five half mondo oldain quarter sandstone schooner steering talisman kaja graywhite
7.28%	25,000	#EC0867	236 6 7	348 93 93	58 97 38	58 75 62		acid saucaric crimson red
2.05%	7,000	#A3322D	163 58 45	3 73 64	38 55 23	38 46 38		adurn bang cracker hachise jweed whitaz brown red



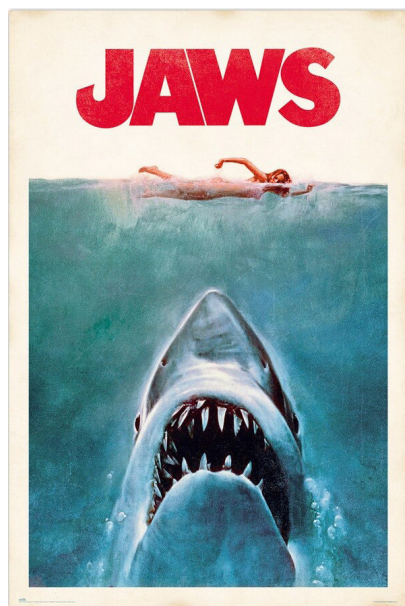
Nome: Frightmare
Ano: 1974
País: Inglaterra
Data de Saída: Novembro 6
Subgênero: Comédia ; Slasher
Título: Lettering
Tipo: Ilustração

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSL	LCH	Lab	tags
42.1%	1171513	black	#111111	23 21 19	32 15 9	7 1 37	7 8 1	all brownish charcoal random analog black grey
28.24%	828200	white	#E8E200	226 226 225	58 2 89	98 2 100	98 +1 2	all white to dusky off white soft focus poster error dark brown whiteboard blue grey under
15.3%	437438	green	#374338	63 71 59	163 20 29	38 18 105	38 -1 7	green analog with blue magenta under effect dark analog off black transparent green grey
9.4%	438883	grey	#888883	136 143 133	96 9 56	58 8 132	58 -0 6	greyish black whiteboard off transparent color dark transparency using space brown cardboard green
3.02%	912228	yellow	#C12228	193 128 48	54 79 76	72 67 68	72 -9 66	dark green
1.1%	893430	red	#893430	181 71 81	6 68 71	46 52 34	46 43 29	dark blue medium dark red purple transparent cool flat dark blue medium off large border



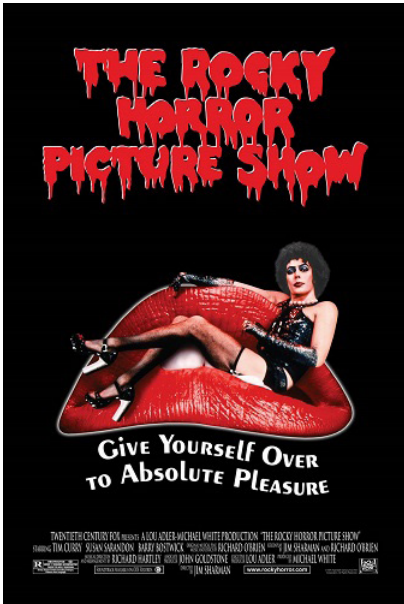
Nome: Jaws
Ano: 1975
País: América
Data de Saída: Junho 20
Subgênero: Thriller ; Giallo
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSL	LCH	Lab	tags
31.81%	4417279	blue	#3D7887	61 122 135	198 55 53	48 21 219	48 -16 -13	break ring copperwater smart tactical blue
33.19%	4417279	white	#F5EE22	246 238 226	37 8 96	94 7 86	94 0 7	brisk lacuna eighth health brown marrow milk quarter romance postaire spanish wheatfield white
15.3%	142181	grey	#88A884	134 171 188	193 25 71	68 13 222	68 -18 -14	blue grey button caplain carlson grayish gumbo mody gender saguaro blue
6.81%	205118	red	#C0C138	228 31 56	352 86 86	48 78 28	48 69 37	alabam amaranth cherry madder crimson red rose
4.28%	30184	black	#1F1E27	31 30 39	245 21 15	12 6 295	12 3 -5	black chimney baguette double magentaish color resistor magenta sea bluewhite analog black
2.12%	181	red	#C09887	205 117 115	2 34 88	64 28 25	64 26 12	brandyish my old pink rose



Nome: The Rocky Horror Picture Show

Ano: 1975

País: América

Data de Saída: Setembro 26

Subgênero: Musical ; Comédia

Título: Lettering

Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	69,685	black	#000000	3 2 2	353 39 1	1 0 0	1 0 0	cool rich black gray
1	12,425	red	#E52020	213 38 43	358 83 83	46 78 33	46 65 43	deep amaranth engine fire firebrick geranium like lava madder parliament brown red rose
2	6,855	gray	#504040	80 73 73	1 9 31	32 3 21	32 3 1	dark emperor fusoid half liver mottled ashadow sabbath transformer landing gray member
3	4,195	white	#D9D9D9	195 26 24	1 77 41	23 41 32	23 35 21	dark clear pressed featureless hot micasolite in person plum purple spring tart volcano
4	3,645	red	#D92020	208 111 108	2 48 82	58 42 27	58 38 19	vulcan fussy weedy broken
5	3,295	gray	#000000	216 195 191	9 11 85	88 8 34	88 7 4	inky blackish cool silver dark half minkstone midpurple storm turkey war/ pink rose white



Nome: The Tenant

Ano: 1976

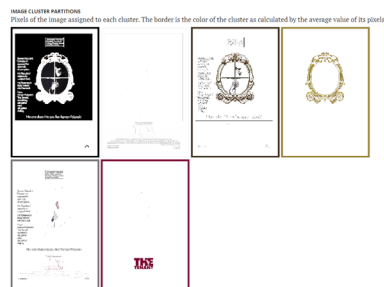
País: França

Data de Saída: Junho 11

Subgênero: Terror Psicológico

Título: Tipografia

Tipo: Ilustração

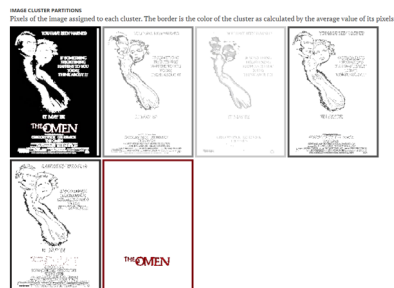


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	51,325	black	#000000	5 5 5	291 9 2	1 0 320	1 0 0	cool rich black gray
1	13,765	gray	#808080	250 250 250	345 0 50	58 0 358	58 0 0	dark absolute cultured desert haze hint of storm black gray red
2	6,855	gray	#473A20	71 58 43	32 39 28	25 12 74	25 3 11	dark ash black bronze bronze english jacks lava mondo north light natural woodburn brown green
3	3,895	yellow	#F0E68C	154 133 58	47 62 68	56 42 91	56 -1 42	jaundiced venture yellow
4	3,565	gray	#707070	124 128 121	343 3 49	55 2 352	51 2 0	beholder concave detritus dove monsoon silver toxic gray
5	1,465	red	#B11638	129 22 56	341 83 58	28 47 18	28 46 8	cheer genomic rosalia

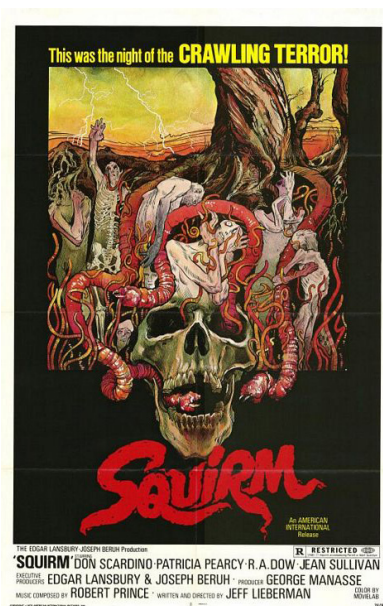


Nome: The Omen
Ano: 1976
País: América ; Inglaterra
Data de Saída: Junho 25
Subgênero: Supernatural
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HV	LCH	Lab	tags	
1	72,495	pixels: 32.0% of 0	#000000	0 0 0	354 25 1	1 0 17	1 0 0	rod rich black gray	
2	6,885	pixels: 2.9% of 0	#808080	140 140 140	51 0 50	50 0 101	50 0 0	water garnet gunmetal half snow gray	
3	6,681	pixels: 2.8% of 0	#C0C0C0	202 202 202	159 0 79	81 0 258	81 0 0	light very half iron calcium snow summer whitened gray	
4	6,381	pixels: 2.6% of 0	#505050	87 87 87	37 0 34	37 0 84	37 0 0	basic dark gray's dim half landscape sea gray	
5	6,021	pixels: 2.5% of 0	#202020	42 40 40	4 4 16	16 1 25	16 1 0	light black's brown charcoal nero pacifika pitch smart light white black gray	
6	1,615	pixels: 0.7% of 0	#FF0000	255 0 0	127 13 19	357 90 50	20 55 14	20 40 30	dark fawn firebrick plumage just maple maroon scarlet top red



Nome: The House that Dripped Blood
Ano: 1971
País: Inglaterra
Data de Saída: Abril 2
Subgênero: Antologia ; Psicologia
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração / Fotografia

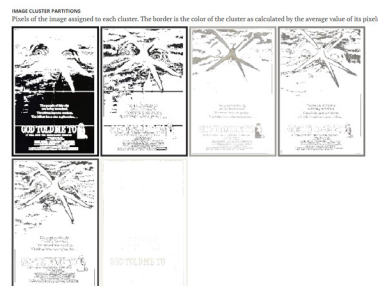


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HV	LCH	Lab	tags
1	39,398	pixels: 29.2% of 0	#F1E1E6	31 30 22	57 30 12	11 6 106	11 -2 6	dark very ashy half charcoal smoky gray greenish olive beige/gray top yellowish taupe black brown green
2	17,415	pixels: 12.8% of 0	#F4F3E8	244 243 232	55 5 98	90 5 100	90 -1 3	whispered banana cake eighth firming greenish half champagne apricot quarter rose beige creamed white blue white
3	14,686	pixels: 10.8% of 0	#8B7E6A	155 135 106	35 32 61	57 19 80	57 3 18	dark teal dringht's dusty half iron/golden/indianer surface oyster pinkish road sandal sandcastle treasure oakle
4	13,076	pixels: 9.6% of 0	#66412B	104 65 43	21 50 41	32 25 54	32 15 30	dark carnality chocolate coffee copper drumbak fudge deep odd quality rmy semi spice sweet tan
5	7,815	pixels: 5.8% of 0	#D5322E	101 50 38	5 79 71	41 64 36	41 52 38	basilica firebrick observational poppy leaf orange
6	7,026	pixels: 5.2% of 0	#006400	0 100 0	53 84 82	77 60 60	77 -8 59	billy earth's paramecia turquoise green

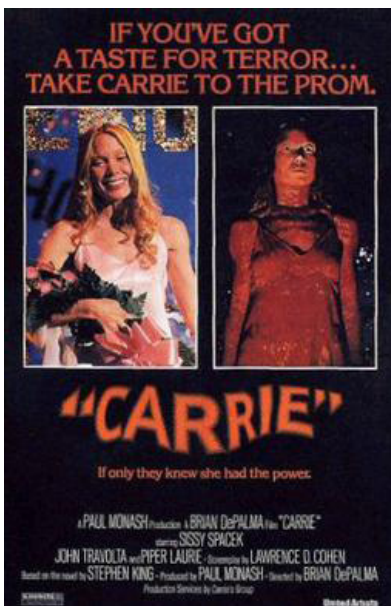


Nome: God told me to
Ano: 1976
País: América
Data de Saída: Outubro 22
Subgênero: Sci fi
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
46.82%	111,316 #FFC000	#FFC000	14 14 15	288 6 6	4 9 319	4 8 0		almost cool orange woodsmoke black grey
14.00%	34,104 #E0E0E0	#E0E0E0	43 42 42	358 1 17	17 0 5	17 0 8		light double flimsy foundry nero pacifica pitch style uhi black grey
12.32%	28,164 #A9A9A9	#A9A9A9	169 167 162	41 4 06	69 2 92	69 0 3		atmosphere cloudy dawn daria double floppy flax quarter akasa stonebridge swordfish toad grey
11.65%	31,167 #808080	#808080	127 126 123	38 3 58	53 2 88	53 0 2		medium concord flax industrial bring mordant olive trolley grey
10.43%	25,229 #515151	#515151	81 80 75	40 3 32	34 1 91	34 0 1		slat dim thousand quarter ship other streak thunder wireless grey
4.77%	10,423 #FFFFFF	#FFFFFF	241 241 233	58 3 95	95 4 100	95 -1 4		alabaster base cake caracra cream double eighth flimsy flag glimmering half margaria quarter reduction nero see thornback white



Nome: Carrie
Ano: 1976
País: América
Data de Saída: Novembro 3
Subgênero: Supernatural
Título: Lettering
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
57.79%	151,151 #191919	#191919	20 14 25	273 43 10	5 7 309	5 4 -6		dark very order jigsaw migrants pepper wicker black blue rose violet
12.79%	34,104 #808080	#808080	127 126 123	7 63 63	44 45 35	44 38 27		apple blossom muslim beige
11.20%	28,164 #515151	#515151	81 80 75	1 55 35	23 24 26	23 22 11		dark amaranth arant buckmaster garde just trimester nepesuma rochelle rochelle brown red
8.81%	23,164 #A9A9A9	#A9A9A9	169 167 162	338 8 39	48 4 344	48 4 -1		dark blue cadillac half nightshade matadors quarter just stopion sidewalker grey
6.53%	15,164 #404040	#404040	211 169 156	14 26 83	73 19 43	72 14 13		limbday entry rust rose
2.85%	7,164 #000000	#000000	58 57 109	233 54 43	26 34 253	26 14 -31		deep bay cool fânie decadence kuararu resolution see today tressa tope green world space black



Nome: The Savage Bees
Ano: 1976
País: América
Data de Saída: Novembro 22
Subgénero: Natural
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

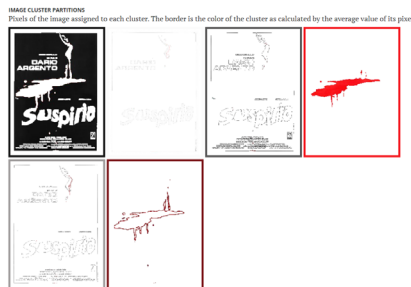


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	24,175	#E2D1A4	228 209 164	44 27 88	84 25 93	84 -1 25		aqueduct arena tramcar fescuean chardelon colonial cream double hampden podium puffy quarter sailing white
2	23,548	#211C14	32 28 20	32 30 13	18 6 77	18 1 6		very black/oud of eternity gear jungle hankle oil pass hangson top zeus brown green
3	22,135	#E7E8E5	231 232 229	81 1 91	92 1 124	92 -1 1		others half house mercury milk platinum quarter vein gray white
4	13,425	#D1A265	209 173 101	48 52 82	72 42 84	72 4 42		apple barrel cream desert essential gold harvest laser sand sandy tan brown
5	12,895	#A95C42	189 92 66	37 48 43	48 18 82	48 2 18		bees gum lined rubberbar soya steamed tobacco engine warlock brown green
6	4,695	#A7581A	167 88 26	27 85 65	60 55 59	60 28 47		desert Hawaiian german tan

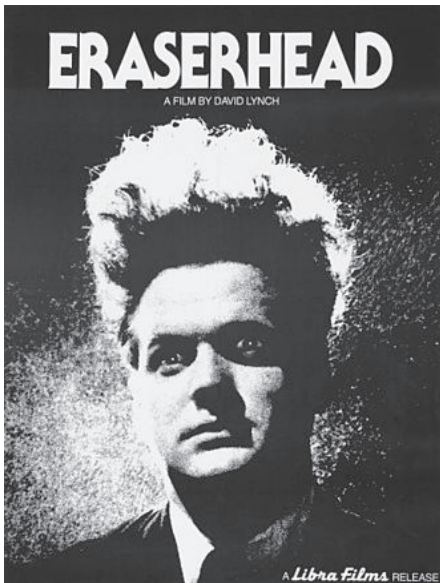


Nome: Suspiria
Ano: 1977
País: Itália
Data de Saída: Fevereiro 1
Subgénero: Supernatural
Título: Lettering
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	65,255	#1E1E1E	22 22 22	3 3 9	7 0 23	7 0 0		all bluish charcoal opium wine black gray
2	19,875	#F0F0F0	251 251 251	10 0 10	99 0 29	99 0 0		gate alabaster desert hint of rock salt storm gray red white
3	4,575	#555555	89 88 88	39 1 35	37 0 17	37 0 0		alley bubble doxy doxy's dim half landscape sea frozen gray
4	4,485	#F0F0F0	248 25 12	358 90 96	52 84 36	52 76 55		luminescent light brilliant vivid amarant red
5	4,165	#F0F0F0	159 156 156	357 2 82	65 1 15	65 1 0		sky mist mountain valde shady spanish summer warmness bright gray
6	1,635	#7E1910	128 25 29	358 88 49	27 49 31	27 42 25		green fuku manzan marie of thorns up brown red



Nome: Eraser
Ano: 1977
País: América
Data de Saída: Março 19
Subgênero: Surrealista
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
35.92%	117117	#171717	22 22 22	34 0 0	0 0 0	0 0 0		all bluish brownish charcoal cyanish even reddish black grey
22.49%	72222	#222222	35 35 35	36 0 14	14 0 0	14 0 0		light blackish cool cloudy nero pastelha style whit black grey
19.37%	234234	#E6E6E6	234 234 234	86 0 82	82 0 0	82 0 0		gallery flac mercury platinum snow grey white
7.25%	176176	#808080	176 176 176	56 0 70	71 0 0	71 0 0		lombay concrete half metro mist mountain rebel surrender tope grey
6.29%	717171	#424242	71 71 71	56 0 28	38 0 0	38 0 0		bleached cathodal cedar fuscosus buff nocturnal bustara woodland grey
5.68%	122122	#7A7A7A	122 122 122	66 0 48	51 0 0	51 0 0		boulder compound bring meridian silver tope grey



Nome: Rabid
Ano: 1977
País: América ; Canadá
Data de Saída: Abril 8
Subgênero: Boddy Horror
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
35.74%	121710	#291710	41 23 29	348 43 16	11 10 350	11 10 0		dark very cooldark gooddark light rose
18.13%	111111	#9F796F	111 112 111	134 1 44	42 1 152	42 1 0		off double above first meale quarter after some stach tarmer grey
16.56%	845564	#E63740	84 55 64	346 41 37	28 19 6	28 19 2		deep port berry susan verne red
15.37%	217219	#090000	217 221 219	147 2 87	88 2 161	88 2 1		light ato others genitors mystic powder quarter surrender grey
11.87%	99199	#9FC7CC	99 199 228	198 57 88	75 31 219	75 24 20		voting
3.19%	243245	#F3F42	243 245 66	61 73 96	94 82 184	94 28 88		banana foz golden off starchip lemon yellow



Nome: House
Ano: 1977
País: Japão
Data de Saída: Julho 30
Subgênero: Comédia ; Experimental
Título: Lettering
Tipo: Ilustração

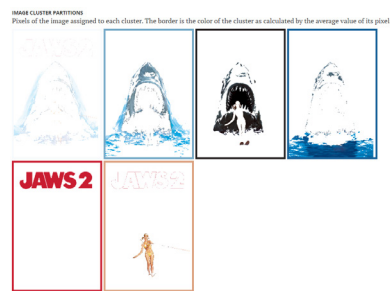


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
02	62.89%	HOUSE	#E5125	235 81 37	13 84 92	56 80 44	56 58 55	flamingo
03	14.20%	FACE	#19E9C	25 14 12	11 55 10	5 5 33	5 4 3	very asphalt bangli bokora crownhead loonice maine nero right reddish oder smoky black brown grey
04	5.57%	HAIR	#4018E	64 24 14	12 79 25	14 25 48	14 19 16	cedar ironblack paco metal
05	6.87%	SMILE	#D04528	180 69 40	12 70 74	46 63 42	46 46 42	atom black orange onmidat
06	3.90%	TEETH	#72D177	120 42 23	12 81 47	29 44 42	29 33 38	mocha peanut purple robin red
07	3.42%	BACKGROUND	#28C26	205 188 182	15 11 81	77 7 44	77 5 5	pink blanchet cloudy cold drier half imagine perfect quarter rust silver sounmate taupe turkey pink white

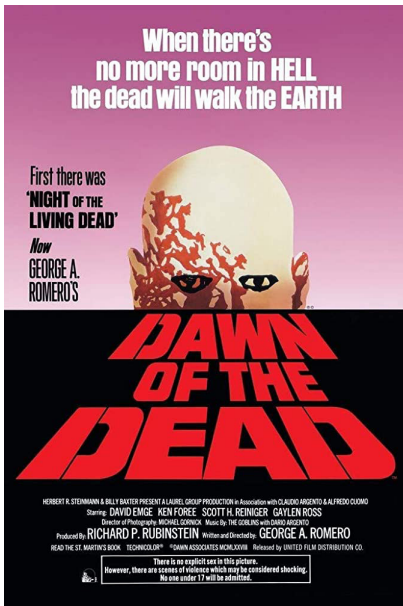


Nome: Jaws 2
Ano: 1978
País: América
Data de Saída: Junho 16
Subgênero: Thriller
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags	
01	48.30%	WATER	#4682B4	74 151 181	248 251 253	205 2 99	99 1 249	99 -1 -1	dark indigoater cultured desert haze hot of smoke storm black gray red white
02	14.36%	SHARK	#75A0C8	117 169 200	202 43 78	67 23 246	67 -9 -21	air moonstone sky superparty blue	
03	13.31%	BOAT	#382027	40 37 39	321 6 16	15 1 336	15 1 -1	light flintpro masset nero pacifica rapin chadbandend smoot spin ash black grey	
04	12.80%	WOMAN	#196299	25 98 153	206 83 60	48 36 268	48 -1 -36	medium bahama emblesonor lips lauch matinee persian saaphere splash splash blue	
05	7.80%	TITLE	#C52234	203 34 52	354 83 79	44 72 28	44 64 34	pepper red	
06	3.30%	BACKGROUND	#DCA38A	220 162 138	22 42 86	71 31 56	71 17 26	light tangelin lumbowest	



Nome: Dawn of the Dead

Ano: 1978

País: América

Data de Saída: Abril 13

Subgênero: Zombies

Título: Tipografia

Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	31.79%	000000	000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	cool gray rich woodsmoke black gray
1	27.29%	800080	800080	9 7 11	271 36 4	2 2 309	2 1 -1	hopsbush
2	18.35%	FF0000	255 0 0	351 0 0	0 0 100	100 0 0	100 0 0	bold molly barbours divested dust ice in fullbleed system pretty green storm vanilla pink rose
3	11.83%	FFA500	255 165 0	35 100 0	35 100 0	58 87 34	58 72 49	cadmium firebrick lust spanish red
4	5.40%	FF0000	255 0 0	351 0 0	0 0 100	100 0 0	100 0 0	afterburner august chemical crawler register all anchors hot pastel pink pheasant roter sassa style thunderbolt charcoal red
5	5.33%	808080	128 128 128	100 100 100	297 4 43	45 3 323	45 3 -3	slate drim 6 ring by ding by flow glenite half identity salt orange scorpion subeunder gray



Nome: Halloween

Ano: 1978

País: América

Data de Saída: Outubro 25

Subgênero: Slasher

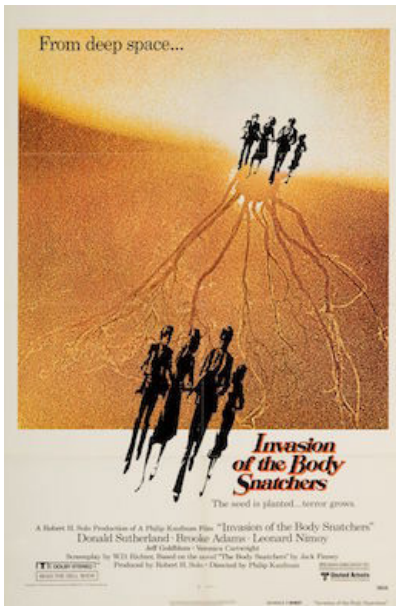
Título: Tipografia

Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	69.43%	000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	cool rich black gray
1	8.72%	FF0000	255 0 0	351 0 0	0 0 100	100 0 0	100 0 0	dark black pastel rusty satin orange red
2	8.40%	FF0000	255 0 0	351 0 0	0 0 100	100 0 0	100 0 0	cherrywood health mermaid redblood oilstone
3	6.94%	FF0000	255 0 0	351 0 0	0 0 100	100 0 0	100 0 0	aluminum concard delated dove night's kiss fire hurricane silicon quarter stoneorange lake gray
4	4.79%	FF0000	255 0 0	351 0 0	0 0 100	100 0 0	100 0 0	bristol black eleven night forest half three quarter mermaid swagston slipper sagestone storm silk white
5	1.71%	FFA500	255 165 0	35 100 0	35 100 0	58 87 34	58 72 49	light candlelight only my scorpion on orange



Nome: Invasion of the Body Snatchers

Ano: 1978

País: América

Data de Saída: Dezembro 22

Subgênero: Sci fi

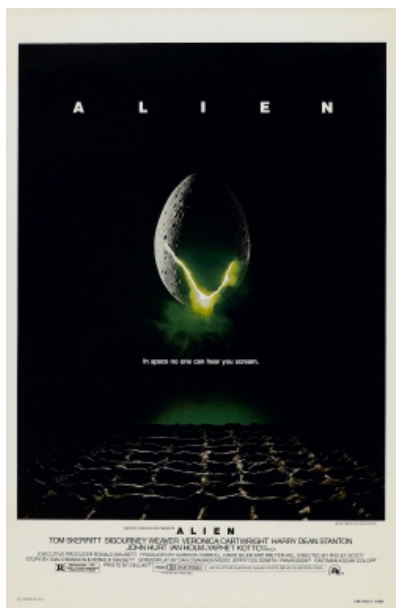
Título: Tipografia

Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
40-205	227 221 221	4020503	228 217 201	38 13 89	87 9 87	87 8 9		aluminum blizzard bone bubble lake car empty cream arny eggs! food! half size quarter red! thunder! eggs! white
20-205	205 205 205	8235548	206 130 134	28 69 81	62 15 62	22 47		red! green! jerry! can!
13-335	335 335 335	8423538	167 109 56	28 66 65	49 42 58	49 22 3		light! black! location! open! foot! stone! hand! wood! red! orange! jail! fa! gun! gun! land! stone! egg! to! ear! red!
18-355	355 355 355	8532284	227 154 132	35 42 89	60 35 84	60 3 35		light! beige! thaly! egg! pen! beige! home! man! blue! new! white! p! man! man! man! man! man! man! man!
4-116	116 116 116	8233817	35 27 23	18 34 14	18 5 49	18 3 4		very! hot! brown! black! hot! brown! brown! brown! brown! jungle! night! or! rabbit! river! jody! black! brown! green!
1-281	281 281 281	8446531	178 158 145	32 15 67	66 9 78	66 2 9		aluminum! bronze! copper! gum! double! purple! half! perfect! quarter! radiation! diamond! square! black! white! yellow!



Nome: Alien

Ano: 1979

País: Inglaterra ; América

Data de Saída: Maio 25

Subgênero: Sci fi

Título: Tipografia

Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
61-795	795 795 795	8010207	1 2 7	224 91 3	1 2 276	1 0 -12		almost! odd! rich! wood! smoke! black! grey!
22-685	685 685 685	8050800	225 221 219	51 6 87	88 8 182	88 -1 8		aluminum! cloud! double! very! eighth! fog! half! mirror! milk! quarter! sea! lava! blue! titanium! zinc! white!
4-165	165 165 165	8993698	158 158 152	53 4 62	65 3 184	65 -1 3		anthracite! dawn! delta! dust! benzene! mist! mountain! quarter! star! space! transmission! grey!
2-425	425 425 425	8153216	21 59 24	127 58 28	18 22 143	18 -18 13		english! holy! seaweed!
2-415	415 415 415	8303039	61 69 57	43 7 24	25 2 94	25 0 2		blast! double! dove! foot! long! gravel! half! thousand! triple! dead! grey!
8-535	535 535 535	8808818	128 139 59	68 57 54	55 44 111	55 -16 41		vanilla!



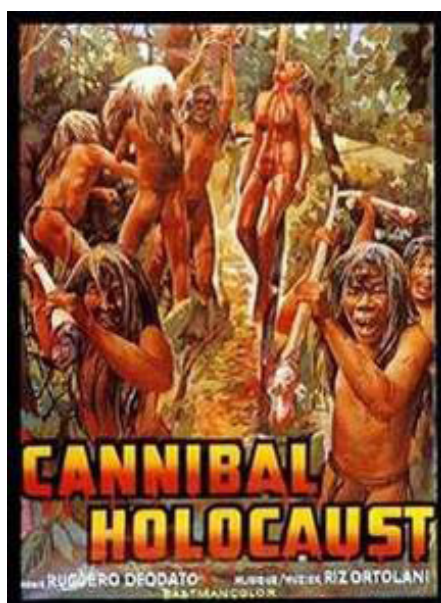
Nome: The Fog
Ano: 1980
País: América
Data de Saída: Fevereiro 1
Subgênero: Supernatural
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
42.69%	100,000,000	000000	#171415	23 28 21	247 18 9	7 1 2	7 1 8	all black charcoal very black grey
28.98%	200,000,000	FFFFFF	#E6E6EA	216 234 234	26 1 92	93 1 68	93 0 1	gallery half mercury platinum snow white grey white
13.19%	100,000,000	000000	#7CB099	124 137 149	208 156 58	56 8 254	56 -2 -8	dark light about half bluish aquamarine neutral pigeon post resolution roman silver steel grey
9.14%	40,000,000	000000	#2E406E	46 64 118	223 58 43	28 38 285	28 8 -29	apollis bay bond filmopis given many n of part ultramarine west end blue
8.78%	100,000,000	000000	#A65456	174 148 86	42 51 68	62 37 88	62 2 36	moderate dark amber gold sand
5.78%	100,000,000	000000	#938038	153 48 48	4 74 68	30 52 34	36 43 28	WIND Juddish bang cracker firebrick hachue intiano jewel white brown red



Nome: Holocausto Canibal
Ano: 1980
País: Itália
Data de Saída: Fevereiro 7
Subgênero: Canibalismo
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.

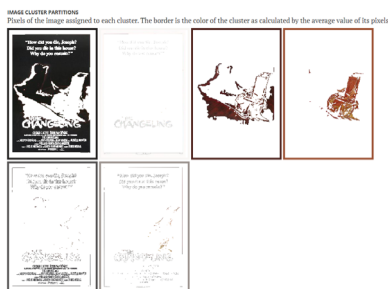


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
22.98%	100,000,000	000000	#8A6749	138 183 73	28 48 84	47 25 67	47 18 22	dark authentic black clay cross mystic pattern sea tangle yellow wood brown yellow
21.88%	100,000,000	000000	#A04032	173 75 34	17 88 68	44 57 48	44 38 42	spicy rich vinodine
19.52%	100,000,000	000000	#822A19	88 42 25	14 74 38	25 33 44	25 24 23	dark espresso liver oak tepal
13.83%	100,000,000	000000	#1E120F	38 18 15	12 43 12	7 6 34	7 5 4	very blackish bakara oxide coverhead gentiana bonnie mere night reddish olive brown grey
11.94%	100,000,000	000000	#2E406E	214 160 79	36 43 84	69 58 78	69 12 49	earth indian sunny yellow
9.84%	100,000,000	000000	#C08037	201 178 151	32 25 79	74 17 76	74 4 17	brassy dusky dough dust half indian khaki peachbuff puff roder four lobby vanilla peach



Nome: The Changeling
Ano: 1980
País: Canadá
Data de Saída: Março 28
Subgênero: Supernatural ; Psicológico
Título: Lettering
Tipo: Ilustração

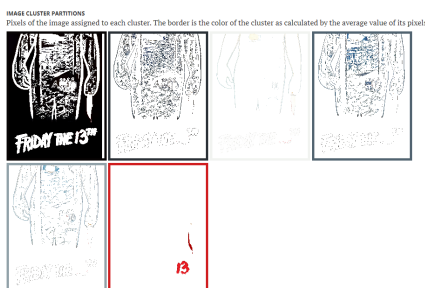


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	58,126	#221220	35 33 32	28 8 14	13 1 78	13 8 1	light black	black cool common double nero parula style black grey
2	15,732	#F8F8F4	248 246 244	21 1 97	97 1 57	97 1 1	ivory	ivory color cinder eight haze parula quarter rice sand smoke white and black grey white
3	18,385	#50251F	80 37 31	7 61 31	28 22 34	28 19 1	dark	dark lapis fulvous/roseolar mustum melon reddish rufous quail space brown red
4	6,474	#005234	157 82 52	17 67 65	43 42 47	43 28 31	slate	slate hawson kokoiata paper sinema ten
5	5,795	#555153	85 83 83	357 2 33	36 1 55	36 1 8	bronzeh	bronzeh day day's dim reddish tandem a wireless grey
6	3,985	#800081	127 143 145	28 8 62	62 4 56	62 2 3	intense	intense fern blue half busy imagine miniscule quarter rufous sandstone olive tonio tripe grey lavender



Nome: Friday the 13th
Ano: 1980
País: América
Data de Saída: Maio 9
Subgênero: Slasher
Título: Lettering
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	65,376	#970894	7 4 4	352 46 3	1 1 9	1 1 8	cool	cool rich black grey
2	18,628	#3A3030	42 48 54	212 22 21	19 5 261	19 -1 -5	dark	dark basille cool double ebony foundry fox gamboge gunmetal knight right postha style turtie grey
3	8,788	#F1F3F8	241 243 248	188 1 95	96 1 154	96 -1 -1	ivory	ivory concrete eight fly garnage quarter rice sand sandstone cold black grey olive
4	8,615	#916378	81 99 112	286 28 44	41 18 251	41 -3 -18	slate	slate deep dark cadet coral electric Payne Payne's trapdoor space aquaria amethyste black blue grey
5	5,665	#91A1A8	145 161 168	158 14 66	65 7 232	65 -4 -4	slate	slate deep cadet thobau cool dunsen et half respice mino pensive right's submerse blue grey
6	1,878	#800081	288 28 31	359 80 81	45 88 35	45 65 87	intense	intense flame granulum forward lake lake madder morua permanent parula vermilion brown crimson red



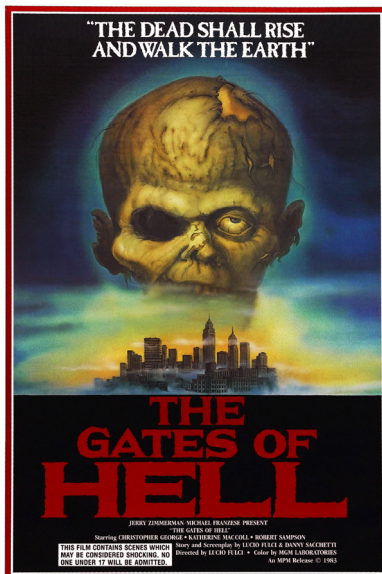
Nome: Monster
Ano: 1980
País: América
Data de Saída: Julho 11
Subgênero: Monstro
Título: Lettering
Tipo: Ilustração

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
30.14%	107,165	background	#CC3B4C	204 154 76	37 63 80	67 48 78	67 18 47	orange bittermelon tomato black
23.45%	81,574	monster	#151714	21 23 20	96 53 9	7 2 133	7 -2 2	all charcoal cyanish sea greenish black grey
16.69%	61,372	swimsuit	#E55333	42 58 26	24 16 88	24 1 16	24 1 16	brilliant drab gum lime red brown brown green
12.85%	50,058	sky	#808080	216 213 198	53 12 85	85 12 184	85 -3 12	slate grey blue grey black light grey white parchment quarter rock brownish almost whitefield white
12.44%	48,578	water	#808080	133 128 88	43 14 52	51 28 91	51 0 28	dark brown dark grey greenish greyish black cyan turquoise cyan blue greenish black brown green grey white
3.44%	12,814	text	#A52A2A	165 43 26	7 84 65	37 63 39	37 43 39	apple blossom crimson crab members purple roof tobacco terracotta red



Nome: City of the Living Dead
Ano: 1980
País: América
Data de Saída: Agosto 11
Subgênero: Supernatural ; Zombies
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
48.48%	161,217	background	#1C191E	28 25 38	283 17 12	9 4 317	9 3 -3	all black charcoal chimney soot magentaish cyan black grey
14.93%	50,249	city	#F0F0F0	249 249 239	55 5 94	95 1 100	95 0 1	concrete gallery quarter sand washed soil black grey white
14.83%	50,072	face	#505772	80 103 114	280 29 45	42 18 238	42 -8 -9	slate deep dark sardonyx electric purple purple's small brown square's brownish black blue grey
12.06%	40,274	teeth	#808080	179 164 82	51 54 78	67 45 97	67 -5 44	medium grey graphite black
10.26%	34,111	text	#000000	141 13 11	1 92 55	23 62 37	29 40 38	deep dark indian brown sanguine terraferro web red
6.69%	22,814	text	#504F34	191 79 52	33 49 40	35 20 75	35 5 20	olive tan strong washed green



Nome: The Shinning
Ano: 1980
País: América
Data de Saída: Novembro 2
Subgênero: Psicológico
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	59,315	yellow	#F0E68C	245 220 4	56 99 96	98 98 98	14 88	ivoryblack brown canopy stadium turbo/tesoro rose yellow
2	17,156	black	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	candlelight cotton moon on rim safety sun switched lamp/yellow
3	8,225	black	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	alphabet banjo/locust/mare nero oryx/empty black grey
4	6,955	black	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	earth green
5	5,445	black	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	aria granger/lemon
6	2,576	black	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	dark olive/amber/brass/riming/gold/olive/rose/terracotta



Nome: Maniac
Ano: 1981
País: América
Data de Saída: Janeiro 30
Subgênero: Slasher
Título: Lettering
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	45,915	black	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	ced rich wood/moisture black grey
2	24,525	white	#FFFFFF	247 247 247	255 0 51	97 0 287	97 0 0	collateral cultured desert/loose ferns of sand/smoke storm/wood/black/grey/red/white
3	6,875	black	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	grayish/violet/blue/sand/brk/vermillion
4	6,855	black	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	moderate cobalt denim/dupe/dusty/mariner/super blue
5	5,445	black	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	guardian/vermillion/red
6	5,415	black	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	etherwood/copper/teal/bark/hot/metallic/moss/teal/paran/plum/plume/spicy/vibrant



Nome: The Funhouse
Ano: 1981
País: América
Data de Saída: Março 13
Subgênero: Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

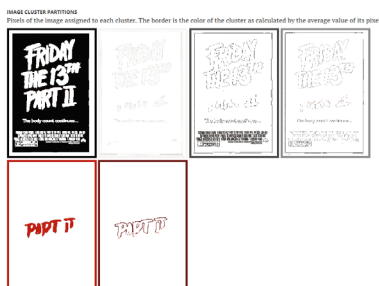


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
64.285	114,175 (26.2%)	#000000	13 13 15	254 15 6	4 1 259	4 1 -1		almost cool orange woodsmoke black grey
12.702	114,175 (26.2%)	#E0CACA	178 172 170	13 4 70	71 2 41	71 2 41		slip hennay white eight burnt half rose mountain robin covecolor silver grey
8.885	114,175 (26.2%)	#E85864	184 88 182	387 16 41	39 11 329	39 18 -6		blown box Fedora minus midwater salt
8.270	114,175 (26.2%)	#423B13	65 27 19	10 71 26	15 23 38	15 18 14		deep dark cedar ironback salt peas velvet rum slagger
4.695	114,175 (26.2%)	#E33619	179 54 25	11 66 70	42 67 42	42 59 45		blaze rusty red
1.225	114,175 (26.2%)	#CCE929	205 185 41	53 89 81	75 78 95	75 -7 69		muddy yellow



Nome: Friday the 13th Part II
Ano: 1981
País: América
Data de Saída: Abril 2
Subgênero: Slasher
Título: Lettering
Tipo:



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
55.375	246,147 (32.4%)	#000000	9 9 9	25 15 4	2 0 66	2 0 0		cool onyx rich woodsmoke black grey
21.756	246,147 (32.4%)	#F0F0F4	245 245 244	1 1 56	97 1 92	97 0 1		alabaster cake cultured eighth haze pampas quarter rice sand smoke wild black grey white
8.789	246,147 (32.4%)	#4D484A	77 75 74	29 5 18	32 1 72	32 0 1		black charcoal ironback quarter sng silver streak thunder grey
5.655	246,147 (32.4%)	#E8E83A	142 148 138	29 1 56	58 1 68	58 0 1		garret gauntlet half jumbo silver snow sword grey
3.489	246,147 (32.4%)	#C92217	192 34 23	4 88 75	42 76 38	42 68 47		international thunderbird orange
1.188	246,147 (32.4%)	#72181C	115 32 28	3 76 45	26 43 33	26 36 23		crum hebbewe modociano de perlen plum prune purple

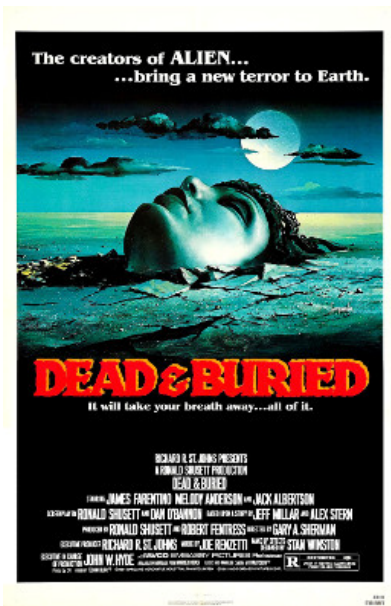


Nome: The Burning
Ano: 1981
País: América
Data de Saída: Maio 8
Subgênero: Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

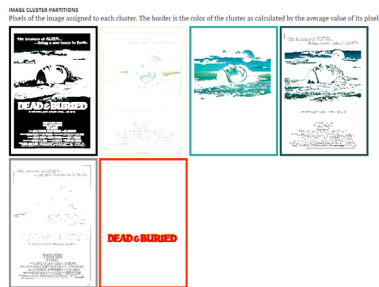


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
33.38%	10,362,360	black (255,0,0)	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	black
30.21%	10,362,360	white (255,255,255)	#FFFFFF	255 255 255	0 0 0	100 0 0	100 0 0	white
17.50%	5,812,500	yellow (255,255,0)	#FFD700	255 255 0	60 100 0	95 95 0	95 95 0	yellow
13.20%	4,440,000	red (255,0,0)	#FF0000	255 0 0	0 100 0	0 0 100	0 0 100	red
3.91%	1,290,000	orange (255,165,0)	#FFA500	255 165 0	35 100 0	65 65 0	65 65 0	orange
1.75%	550,000	orange (255,165,0)	#FFA500	255 165 0	35 100 0	65 65 0	65 65 0	orange



Nome: Dead & Buried
Ano: 1981
País: América
Data de Saída: Maio 29
Subgênero: Supernatural
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
41.62%	13,314,240	black (255,0,0)	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	black
19.87%	6,157,120	white (255,255,255)	#FFFFFF	255 255 255	0 0 0	100 0 0	100 0 0	white
17.25%	5,359,200	yellow (255,255,0)	#FFD700	255 255 0	60 100 0	95 95 0	95 95 0	yellow
11.92%	3,715,200	red (255,0,0)	#FF0000	255 0 0	0 100 0	0 0 100	0 0 100	red
5.85%	1,857,600	orange (255,165,0)	#FFA500	255 165 0	35 100 0	65 65 0	65 65 0	orange
4.28%	1,329,600	orange (255,165,0)	#FFA500	255 165 0	35 100 0	65 65 0	65 65 0	orange



Nome: Burial Ground
Ano: 1981
País: América
Data de Saída: Julho 9
Subgênero: Grindhouse ; Zombie
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
26.35%	114,024	black	#140000	28 14 18	23 52 8	4 2 54	4 2 2	night/skylight/ground/moon/face/hair/eyes/teeth/black/gray
15.73%	63,320	dark brown	#532028	83 53 28	27 54 22	29 19 54	25 11 12	dark/brown/teeth/eyes/moon/Landscape/sun/skylight/ground/moon/face/hair/eyes/teeth/black/gray
15.41%	62,600	dark brown	#482020	82 50 20	30 5 91	30 4 79	30 1 3	dark/brown/teeth/eyes/moon/Landscape/sun/skylight/ground/moon/face/hair/eyes/teeth/black/gray
15.14%	61,756	dark brown	#481726	82 50 26	30 5 81	30 14 83	30 14 28	dark/brown/teeth/eyes/moon/Landscape/sun/skylight/ground/moon/face/hair/eyes/teeth/black/gray
15.14%	61,756	dark brown	#481726	82 50 26	30 5 81	30 14 83	30 14 28	dark/brown/teeth/eyes/moon/Landscape/sun/skylight/ground/moon/face/hair/eyes/teeth/black/gray
11.39%	46,640	red	#800000	176 74 81	8 82 83	45 58 35	45 41 24	red/moon/sun/teeth/eyes/moon/Landscape/sun/skylight/ground/moon/face/hair/eyes/teeth/black/gray



Nome: Hell Night
Ano: 1981
País: América
Data de Saída: agosto 28
Subgênero: Slasher
Título: Lettering
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
52.45%	212,220	very dark blue	#141718	28 23 27	215 27 11	7 2 287	7 8 -13	dark/very/dark/blue/burial/ground/teeth/ground/moon/sun/teeth/black/gray
15.11%	61,147	dark blue	#538028	88 142 140	187 41 58	56 18 218	58 -18 -9	dark/dark/blue/teeth/eyes/moon/Landscape/sun/skylight/ground/moon/face/hair/eyes/teeth/black/gray
15.45%	62,721	dark blue	#3C4E54	68 78 84	195 29 33	32 8 226	32 -16 -6	dark/dark/blue/teeth/eyes/moon/Landscape/sun/skylight/ground/moon/face/hair/eyes/teeth/black/gray
9.98%	40,720	dark blue	#0AD002	202 218 218	177 4 82	84 3 195	84 -3 -1	dark/dark/blue/teeth/eyes/moon/Landscape/sun/skylight/ground/moon/face/hair/eyes/teeth/black/gray
4.48%	18,378	green	#A3A778	163 167 112	65 33 65	67 28 118	67 -18 28	smoke/green
1.68%	6,818	red	#80141E	175 28 38	356 89 89	37 63 33	37 58 38	strong/amber/teeth/eyes/moon/Landscape/sun/skylight/ground/moon/face/hair/eyes/teeth/black/gray



Nome: Halloween II
Ano: 1981
País: América
Data de Saída: Outubro 30
Subgênero: Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
72.39%	1181518	black	#181818	24 22 24	284 9 9	0 2 322	0 1 -1	all slash charcoal eero magentash black grey
7.10%	1181518	white	#A4D1D4	70 29 26	4 60 30	18 26 31	18 22 14	burnt-bean cocoa cream cinnamon
6.76%	1181518	orange	#F22F28	146 47 32	8 78 57	34 52 38	34 41 32	brandyish courtbrown cedar lake praline sand sienna brown-red
6.81%	1181518	red	#C73E7C	131 126 124	11 5 51	53 2 37	53 2 1	barberry concord fire ling old silver trolley web grey
3.94%	1181518	yellow	#C7932E	207 101 46	28 78 81	55 62 52	55 39 49	drop gold phoenix paper verbas
3.81%	1181518	grey	#E0E0E0	232 228 222	26 9 91	90 9 87	90 1 3	concrete ebb eighth half quarter sand seashell sea-truffle vata van whitetouch wild white



Nome: Poltergeist
Ano: 1982
País: América
Data de Saída: Junho 4
Subgênero: Supernatural
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
70.51%	1181518	black	#020201	2 2 1	34 13 1	0 0 83	0 0 0	almost cool-rich black grey
6.16%	1181518	white	#F5F5EC	240 240 236	55 4 96	96 5 106	96 -1 5	alabaster bianca cake double eighth filigree glimmering half lutea margala orchid pearl quarter rose twilight blue-white
3.88%	1181518	grey	#333130	50 49 48	34 4 28	21 1 82	21 0 1	bobara charcoalhead half jet marsh more nocturnal shadow slash steamer grey
3.65%	1181518	yellow	#632060	59 96 96	40 3 39	42 1 91	42 0 1	alley khione double dust ironside storm-trigon magenta grey
3.27%	1181518	white	#F0F0F4	240 240 244	60 2 56	96 3 118	96 -1 2	alabaster bianca brick cake double drift eighth hush lutea pampas pearl quarter rose snow spring wood
2.65%	1181518	grey	#9A9191	148 147 145	53 2 58	81 2 105	81 0 1	ganer metal spanish grey white



Nome: The thing
Ano: 1982
País: América
Data de Saída: Junho 25
Subgênero: Sci fi
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	37,226	silhouetted figure	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	silhouetted figure
2	13,226	starburst light	#0000FF	0 0 255	240 100 100	0 0 100	0 0 100	starburst light
3	13,199	silhouetted figure	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	silhouetted figure
4	12,895	starburst light	#0000FF	0 0 255	240 100 100	0 0 100	0 0 100	starburst light
5	12,476	silhouetted figure	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	silhouetted figure
6	11,809	starburst light	#0000FF	0 0 255	240 100 100	0 0 100	0 0 100	starburst light



Nome: The Slumber Party Massacre
Ano: 1982
País: América
Data de Saída: Setembro 10
Subgênero: Slasher
Título: Tipografia ; Lettering
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	25,505	silhouetted figure	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	silhouetted figure
2	28,855	title	#FF0000	255 0 0	0 100 0	100 0 0	100 0 0	title
3	14,825	silhouetted figure	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	silhouetted figure
4	14,535	title	#FF0000	255 0 0	0 100 0	100 0 0	100 0 0	title
5	11,805	silhouetted figure	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	silhouetted figure
6	5,455	title	#FF0000	255 0 0	0 100 0	100 0 0	100 0 0	title

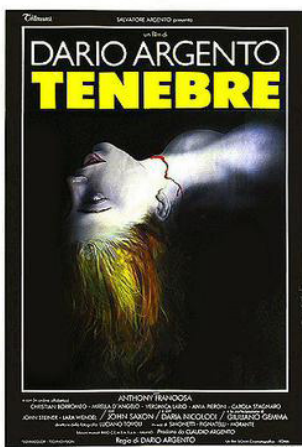


Nome: Halloween III - Season of the Witch
Ano: 1982
País: América
Data de Saída: Setembro 10
Subgênero: Sci fi
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCM	Lab	tags
59.26%	15,14,16	#000000	#000000	0,0,0	0,0,0	0,0,0	0,0,0	cat strip emery woodsmoke black grey
11.38%	224,225,225	#E5E5E5	#E5E5E5	224,225,225	100,0,0	0,0,0	0,0,0	concrete galaxy mercury washof grey white
8.92%	217,52,26	#E03A1A	#E03A1A	217,52,26	7,89,93	52,89,48	52,68,57	orange sunset red
6.83%	13,21,21	#405151	#405151	13,21,21	0,72,23	15,28,23	15,25,14	beige rose
6.26%	188,188,117	#BAC675	#BAC675	188,188,117	225,5,46	46,5,282	46,1,15	delight flow hot red rose quarter seven stripe phobic substance warm tone grey
5.28%	182,87,46	#A2A130	#A2A130	182,87,46	18,78,63	41,48,33	41,38,31	harmless marie rock spray tea



Nome: Tenebre
Ano: 1982
País: Itália
Data de Saída: Outubro 27
Subgênero: Giallo ; Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCM	Lab	tags
68.15%	23,22,18	#171612	#171612	23,22,18	49,22,9	7,3,180	7,-1,3	very all brownish charcoal greenish robbin empty black brown grey
17.74%	243,243,243	#F0F0F0	#F0F0F0	243,243,243	60,1,95	99,2,115	98,-1,1	shibeter cultured desert drift haze tint of quarter snow storm visa black grey red white
7.46%	91,91,91	#5B5B5B	#5B5B5B	91,91,91	241,3,37	39,2,281	39,1,-1	slay baby bright furious half landscape quarter sea triplet tungsten
7.18%	172,172,172	#ACACAC	#ACACAC	172,172,172	229,8,68	78,8,282	78,8,8	medium light dark bombay chabou metro silver grey
4.55%	248,241,36	#F0F12A	#F0F12A	248,241,36	68,85,95	92,89,183	92,-28,86	nead dullfolt electric fiz golden sunshine lemon yellow
3.54%	185,83,32	#B95920	#B95920	185,83,32	48,69,41	38,34,91	38,8,34	unique warm bronze cross drab field homeland west



Nome: Creepshow
Ano: 19782
País: América
Data de Saída: Novembro 10
Subgênero: Comédia 10
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

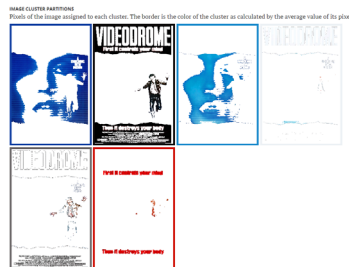


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	28,455	111,111,111 (32% of image)	#221716	35,23,22	2,36,14	9,7,24	9,5,3	very light blue blackout clean double double grande korona liquid night middle new sans brown
2	15,916	188,188,188 (5% of image)	#B77069	127,112,105	19,17,50	40,7,53	40,4,8	american break buffet coffee double dure half calson perfect quarter hardware sand sandstone zebraone tealax purple
3	15,785	226,226,226 (5% of image)	#833283	227,226,224	30,1,83	60,1,75	50,8,1	where concrete half house mercury platinum seabell whitepaper gray white
4	15,576	112,112,112 (5% of image)	#4040C	75,64,69	16,21,36	20,4,47	20,4,4	green double white blue can blue double whiteblue space tin canblue safety bluecan
5	14,125	171,171,171 (4% of image)	#ACA388	172,163,152	34,12,67	68,7,81	68,7,7	american korona clean double group new perfect square monomatched super white webcolor white
6	9,975	251,251,251 (3% of image)	#E07C3E	92,28,38	259,79,39	21,24,27	21,28,15	deep blood burgundy hibiscus impact oxide profile powder plain polychrome sea sige vector red



Nome: Videodrome
Ano: 1983
País: Canadá
Data de Saída: Fevereiro 4
Subgênero: Sci fi ; Body Horror
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



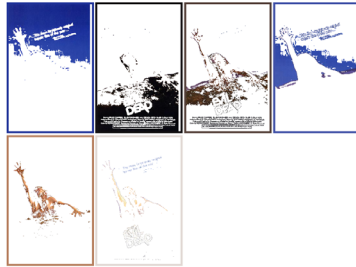
Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	38,595	8,27,171 (2% of image)	#124842	18,64,162	221,89,63	38,24,57	38,24,57	strong cobalt blue
2	23,618	11,11,11 (0% of image)	#19093C	16,12,12	354,23,6	4,1,11	4,1,8	highlight cool gray smoky woodsmoke black gray
3	21,895	14,14,200 (0% of image)	#1EBCD	30,149,205	203,85,81	55,43,262	55,46,42	electric rich water blue
4	11,885	226,226,226 (5% of image)	#E07C3E	226,241,245	205,4,96	95,2,247	95,1,1	white and ethere sandal concrete flash mural wall granules neutral whiteblue blue gray white
5	7,518	162,162,162 (0% of image)	#808080	167,162,163	150,4,42	44,2,6	44,2,6	chrome film dingray drimgray fluorogranite identity scape salmon gray
6	4,685	246,0,0 (0% of image)	#D11580	209,21,11	3,95,82	44,87,39	44,87,39	isoton cornea roseau university red



Nome: The Evil Dead
Ano: 1983
País: América
Data de Saída: Abril 15
Subgênero: Explotation
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	34,776	dark blue	#22103A	34 53 154	238 78 68	27 55 298	27 38 -57	dark air force powder smalt blue
2	22,988	black	#120F11	18 15 17	318 28 7	5 2 235	5 2 -1	cool onyx emody woodsmoke black grey
3	15,855	dark blue	#533F38	83 63 56	16 33 32	28 11 46	28 7 8	dark base chief cocoa cream grayish blue paco road
4	15,805	dark blue	#4151A7	65 81 167	231 61 66	38 53 284	38 21 -48	myxobenz grey phthalic quent blue
5	6,855	dark blue	#8F7E5D	182 126 93	22 48 71	58 32 56	58 18 27	double talgoline sands
6	5,128	dark blue	#E10883	225 216 211	22 6 88	87 4 68	87 2 3	bon oen coffee rich gallery jovi la pinkish quarter



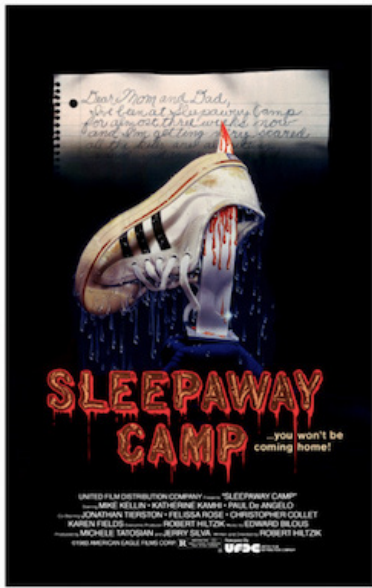
Nome: Psycho II
Ano: 1983
País: América
Data de Saída: Junho 3
Subgênero: Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	58,924	black	#120F11	18 15 17	318 28 7	5 2 235	5 2 -1	dark very bunbar order gummat paper paper rich
2	13,136	dark blue	#478380	71 131 155	197 54 63	52 23 236	52 -13 -19	lean dry happy horizon ally waterfont blue
3	13,114	dark blue	#2D3827	45 48 55	222 19 22	28 5 276	28 1 -5	basile bay orch clay cool double ebony fountain fine
4	9,428	dark blue	#A6838F	166 3 15	356 98 85	34 72 36	34 58 43	deep strong amethyst carnation cornell darkish
5	2,744	dark blue	#858E43	155 158 163	218 5 64	65 3 288	65 8 -3	aluminium amber cheneau cool half lady regent
6	2,664	dark blue	#671117	103 17 23	356 84 41	21 43 28	21 38 21	dark persian plum prune tan



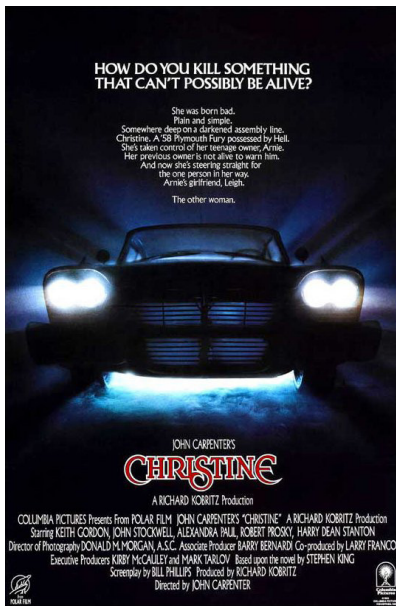
Nome: Sleepaway Camp
Ano: 1983
País: América
Data de Saída: Novembro 18
Subgênero: Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



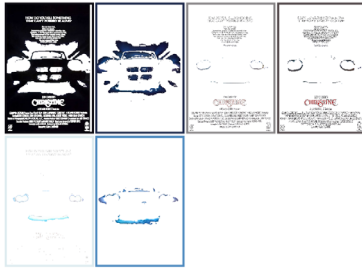
Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
08.99%	100,000	#554486	5 4 6	281 32 2	1 1 315	1 1 1		cod rich woodsmoke black grey
12.31%	125,000	#F3EED9	241 238 233	29 4 95	94 3 73	94 3		slabaster ceramic english flag half new redalline memoirs of quarter sea roses black red white
5.44%	130,000	#E34B42	179 171 162	29 19 76	78 6 73	78 2 5		cloudy cognate thermal half off perfect pine prude quarter woodrings disconnected lounge grey
7.56%	87,000	#F5F77A	95 87 90	341 8 37	38 4 206	38 4 8		dark brownish tan tan landscape magentaish mustard reddish orangepin silvervender turquoise blue grey
6.23%	68,000	#8C3226	148 51 38	8 73 55	34 46 37	34 37 26		burnt casket cleantbreaker roller thunderbird somers yankee
3.87%	47,000	#F1A3D9	26 27 57	239 54 22	11 22 296	11 18 28		boom redemption ponzi surfs up blue



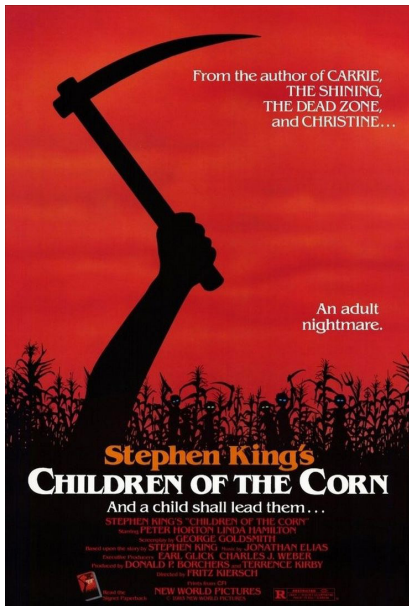
Nome: Christine
Ano: 1983
País: América
Data de Saída: Dezembro 9
Subgênero: Supernatural
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.

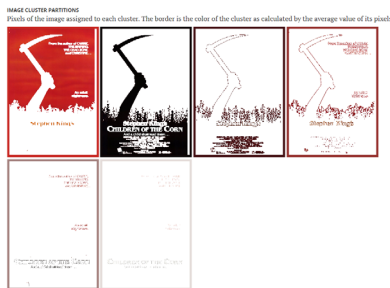


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
08.14%	100,000	#808010	11 9 16	254 44 6	3 3 268	3 2 1		burlesk chider cod gummetal pepper rich woodsmoke black grey
12.78%	125,000	#1C284A	28 48 74	225 62 29	17 24 288	17 7 21		burnt cedar cloud lily print redemption regatta space surfs up bodice blue
6.77%	130,000	#898686	137 134 136	228 2 54	56 2 336	56 2 1		jumbo mitchell silver snow steel dove taupe grey
6.33%	87,000	#52488A	62 72 74	358 12 32	32 5 7	32 5 1		dark emerald liver metamorph shadowy silvervender transformer sundora parma lavender
3.06%	224,000	#D0E0F0	222 226 240	194 8 94	92 5 224	92 4 4		light blue seafoam cyanish creamer haze myotic patterns metallic thermal arroyo azure blue grey white
2.57%	71,000	#4F80C0	79 139 192	288 59 75	56 34 264	56 4 14		dark barlow cyan double lake silver sports star steel submers azure blue

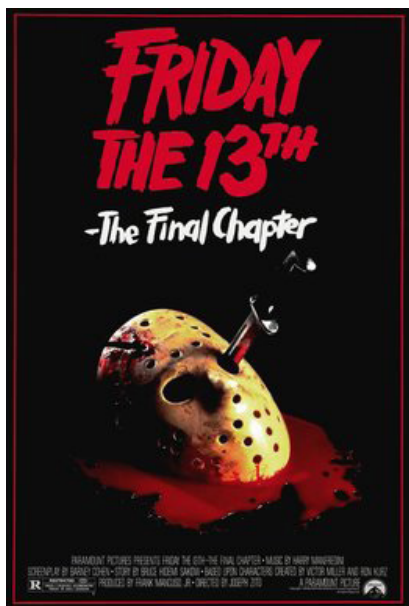


Nome: Children of the Corn
Ano: 1984
País: América
Data de Saída: Março 9
Subgênero: Supernatural ; Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

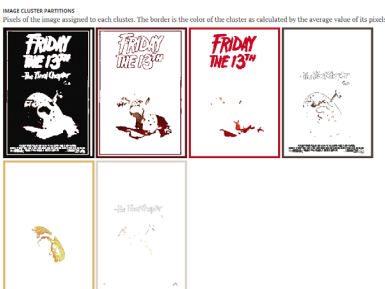


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	53,27%	scythe	#C82723	208 39 35	1 82 79	44 75 15	44 61 43	engine fire firebrick red
2	25,56%	cornfield	#2F2606	15 6 4	358 50 6	2 3 17	2 2 1	asphalt burnt cod main rich smoky black grey
3	8,33%	cornfield	#451215	69 18 21	357 73 27	14 27 25	14 24 11	aubergine bean cocoa
4	5,16%	cornfield	#953126	158 49 46	2 69 59	36 49 31	36 42 28	wild almond bang cooler firebrick flesh gumdammer hot
5	1,99%	cornfield	#A4817E	164 129 126	5 23 64	57 15 28	57 13	burnished creek dry grayish oxbow pharise reddish brown grey red
6	1,65%	cornfield	#E40C04	228 228 217	17 5 50	88 3 48	88 2 2	bon coffee olive apple half house poor greenish porcelan-meshall terra tea tea enhanced grey white



Nome: Friday the 13th The Final Chapter
Ano: 1984
País: América
Data de Saída: Abril 13
Subgênero: Slasher
Título: Lettering
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	71,06%	background	#8F8C8B	15 12 11	3 22 8	3 1 23	3 1 8	asphalt cod orange woodsmoke black grey
2	19,87%	mask	#9C1619	92 22 25	358 74 34	28 36 28	28 32 17	heath oxide red red
3	8,46%	mask	#E01427	189 28 39	353 98 74	48 72 31	48 62 37	indian pepper red
4	4,53%	mask	#45833F	71 67 43	12 13 29	29 4 95	29 2 3	deep ash olive half norwood lime masala menta rick
5	3,15%	mask	#D48969	218 185 185	43 52 85	76 45 88	76 2 45	apache cherry cream desert equator essential cob roy
6	1,93%	mask	#D7D4C7	215 212 207	37 4 84	85 3 86	85 6 3	bon concrete fission fog galaxy half jay quarter quilt release sand sea tea timberwolf triple grey

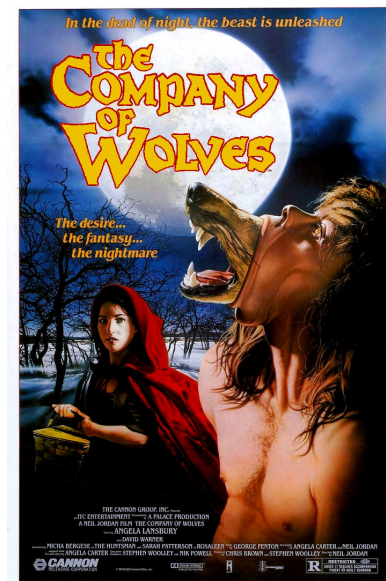


Nome: Gremlins
Ano: 1984
País: América
Data de Saída: Junho 8
Subgênero: Comédia
Título: Lettering
Tipo: Fotografia

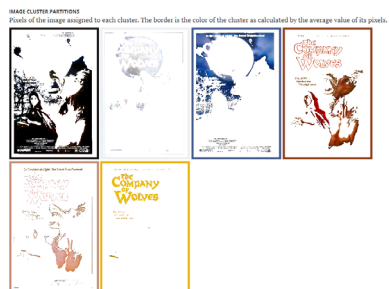


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
45.28%	113 113 113	black	#000000	0 0 0 17	231 45 7	1 2 284	1 1 -2	baroque onyx coal garment paper rich woodburnt black grey
24.85%	215 215 215	white	#FFFFFF	215 215 215	165 3 86	67 2 286	67 -2 -1	alga ball non-impic quarter sunbrella thunder zumbor grey white
18.45%	111 111 111	grey	#808080	17 31 64	221 74 25	12 23 281	12 7 -23	ink brights onford surf's up bodice blue
9.95%	105 105 105	grey	#696969	18 54 98	184 4 38	48 3 326	48 2 -11	bow brights frame furniture quarter soft corruption grey
5.65%	12 12 12	blue	#0000FF	63 99 153	216 58 68	42 34 277	42 4 -13	modernist cobalt denim duper duality flingtop legroom manover marino pastPa sea-day style super azure blue
3.31%	38 38 38	red	#800000	186 183 78	16 65 77	54 49 65	54 34 35	clapper demands mischaf dannon terracotta terracotta red



Nome: The Company of Wolves
Ano: 1984
País: Inglaterra
Data de Saída: Setembro 21
Subgênero: Comédia
Título: Lettering
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
36.25%	111 111 111	black	#111111	23 37 18	153 25 9	6 3 11	6 2 8	charcoal loquax onyx smoky woodburnt black grey
18.95%	215 215 215	white	#E0E0E0	237 238 242	234 2 95	94 2 286	94 1 -2	anti ashore Paah gallery muralist porcelain seawall white grey white
18.47%	111 111 111	grey	#A15A5E	67 59 142	221 53 56	33 32 282	33 7 -31	a-b denim duality flingtop fun sapphire sea sky blue
11.43%	111 111 111	grey	#8E3816	142 59 22	18 84 58	35 51 49	35 33 38	burnt lumini sevens
8.32%	111 111 111	grey	#C48E76	156 142 118	19 48 77	64 27 58	64 17 21	antique baroque brass
4.58%	111 111 111	yellow	#E7B959	231 179 9	46 96 98	76 77 86	76 6 77	vivid amber goldenrod starstruck



Nome: A Nightmare in Elm's Street

Ano: 1985

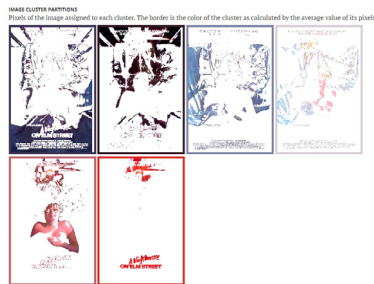
País: América

Data de Saída: Novembro 6

Subgênero: Supernatural ; Slasher

Título: Lettering

Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
27.99%	54,800	background_264-5	#001010	0, 10, 10	254, 38, 33	24, 22, 382	24, 11, -14	off-blue, jagged, maroonque, midnight, storm, vortex, isolated, indigo, blue
20.70%	47,000	text_264-1	#F0F0F0	47, 23, 33	335, 51, 18	51, 14, 351	11, 14, -2	coastal, conundrum, lightest
19.58%	40,100	background_264-2	#000000	0, 0, 0	0, 0, 0	0, 0, 0	0, 0, 0	beyond, cover, grayish, sapphire, ship, blue
13.94%	25,700	background_264-3	#000000	0, 0, 0	0, 0, 0	0, 0, 0	0, 0, 0	light, dreamweaver, fog, in, lake, lullaby, megamatrix, massive, mobile, prim, rolling, snuff, the, bear, grey, white
13.71%	25,100	background_264-4	#000000	0, 0, 0	0, 0, 0	0, 0, 0	0, 0, 0	okuy, rose
4.19%	22,200	background_264-6	#000000	0, 0, 0	0, 0, 0	0, 0, 0	0, 0, 0	drop, gemstone, like, low, middle, permanent, pursuit, venetian, brown, red



Nome: Friday the 13th Part V A new Beggining

Ano: 1985

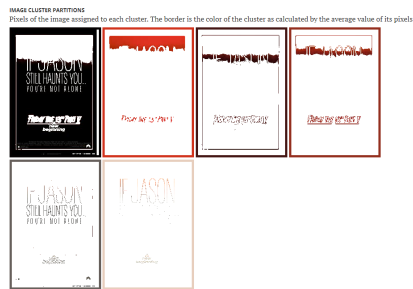
País: América

Data de Saída: Março 22

Subgênero: Slasher

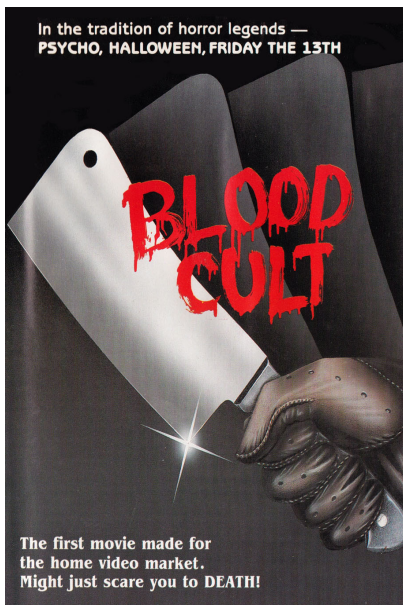
Título: Lettering

Tipo: Ilustração

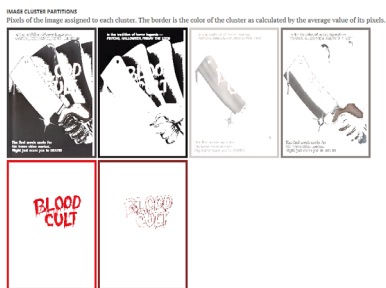


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
72.92%	120,800	background_264-1	#000000	0, 0, 0	0, 0, 0	0, 0, 0	0, 0, 0	loud, rich, black, grey
9.72%	15,300	background_264-2	#D0121C	200, 58, 28	7, 85, 82	47, 78, 39	47, 61, 58	english, vermilion, red
6.34%	8,200	background_264-3	#401010	67, 21, 19	2, 72, 26	14, 26, 38	14, 22, 13	dark, bean, cocoa, rebel, sanna, black
5.80%	7,600	background_264-4	#000000	0, 0, 0	0, 0, 0	0, 0, 0	0, 0, 0	brick, brownish, columbian, molar, like, prairie, sand, terra, brown, red
3.89%	5,800	background_264-5	#905F00	182, 95, 91	22, 11, 40	41, 4, 68	41, 2, 3	if, oh, oh, chicago, dum, half, torpede, maasa, smoking, stone, orange, storm, tiger, hanging, fly
2.87%	4,300	background_264-6	#E7C000	231, 206, 189	23, 18, 91	84, 13, 68	84, 6, 11	pink, light, horizon, bloom, bloom, desert, dust, galaxy, half, jett, right, sand, soft, storm, valise, almond, brown, pink



Nome: Blood Cult
Ano: 1985
País: América
Data de Saída: Maio
Subgênero: Slasher
Título: Lettering
Tipo: Ilustração

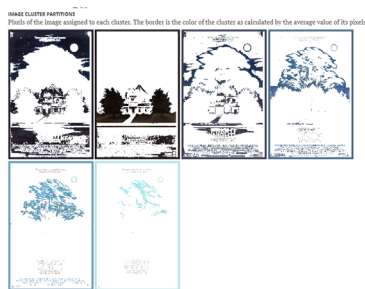


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
47.80%	71,364 pixels (2071.4)	#443E3F	68 62 63	353 8 27	27 3 31	27 3 0		double ellipse fuscous pin-rooster sheep sabbondor barndora velocity whitewash black grey
24.48%	69,270 pixels (2071.4)	#F16115	22 20 21	326 11 9	7 2 341	7 1 0		all charcoal onyx woodmole black grey
11.26%	31,189 pixels (2071.4)	#035E3B	211 206 203	21 4 83	83 2 57	83 1 2		concrete fuscous half mercury quarter rakia sand blue urban atmospheric grey
10.73%	30,781 pixels (2071.4)	#80817E	117 129 126	15 8 54	55 4 46	55 3 3		missy night fox four hurricane metallic mistyrose natural rooster schooner seashell axes grey rose
5.21%	15,022 pixels (2071.4)	#E81A21	224 26 33	358 89 88	48 86 35	48 78 58		cadmium firebrick lut pursuit veretean red
1.34%	3,841 pixels (2071.4)	#8C2A59	134 42 41	1 78 92	31 45 38	31 39 23		crimson flame flash banggani moras de pastelka point roket style thorns brown red



Nome: Fright Nights
Ano: 1985
País: América
Data de Saída: Agosto 2
Subgênero: Supernatural
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

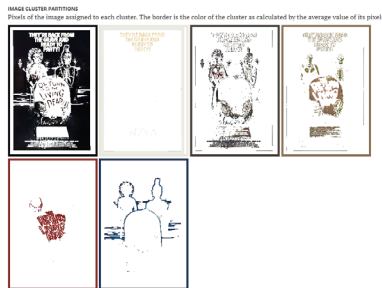


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
34.49%	101,153 pixels (2071.4)	#221138	34 33 48	245 31 19	13 11 296	13 5 -18		gallic beetle bay velvet charade clay detour ebony life meta requiem sea steel woody blue grey
22.17%	68,222 pixels (2071.4)	#242C18	36 28 24	18 32 14	11 5 58	11 3 4		very barbesque blackout brownish commonau diesel double ivory jungle of reddish sand black brown green
16.81%	51,171 pixels (2071.4)	#373155	55 63 85	224 35 31	27 15 281	27 3 -14		dark denim medium blue bay four cloud greyish gun-mission powder squirts true caduce blue
11.95%	36,710 pixels (2071.4)	#A66980	74 187 130	218 47 54	44 22 265	44 -1 -23		oldie kashmir kingfisher loop metallic quantum sky vesetian veseright velgwood blue
10.36%	31,189 pixels (2071.4)	#699387	105 156 183	208 43 72	62 22 242	62 -18 -19		air graphitic monochrome shalespore superiority blue
4.41%	13,527 pixels (2071.4)	#80E2E5	185 228 229	184 19 90	87 14 205	87 -13 -4		pink light cyanian spent greyish ice jagged onefau granitic reaper raggam blue

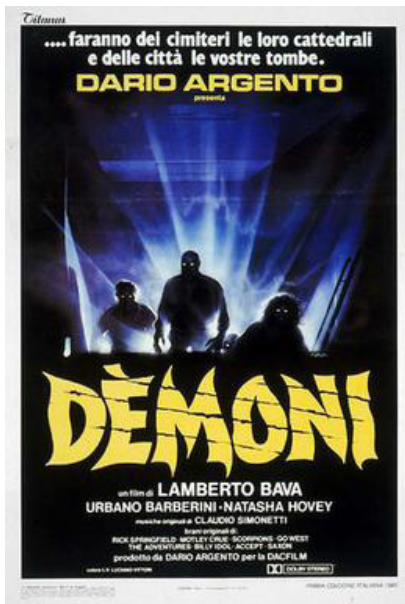


Nome: Return of the living dead
Ano: 1985
País: América
Data de Saída: Agosto 16
Subgênero: Comédia
Título: Lettering
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSL	LCH	Lab	tags
0	57,46%	background	#141317	20 19 23	257 18 9	6 3 208	6 1 -12	all black bunker charcoal woodsmoke black grey
1	13,53%	text	#E8E8E8	235 232 228	49 6 92	92 6 181	92 -1 0	light offwhite black calls cream eight gamma linen parchment quarter rose bronzer champagne offwhite yellowish grey white
2	18,92%	zombie	#484100	72 85 41	25 15 28	28 4 65	28 2 4	armadillo ash dusky half ironstone lime made martin stone tabacco ember space tin bronze
3	9,88%	zombie	#887659	133 118 80	35 30 55	51 19 70	51 4 15	halfwood oyster damson dingo iron lime lobster mago mulberry oak shadow white
4	4,29%	zombie	#8A3100	138 49 45	3 68 54	34 44 31	34 38 23	aluminum copper terracotta sandstone pink metal roller nylon tabacco thundersheet iron veal brown red
5	3,91%	zombie	#218573	33 56 87	214 62 34	23 21 274	23 1 -12	dark cadmium olive clouds cobalt midnight ink ash rhino blue

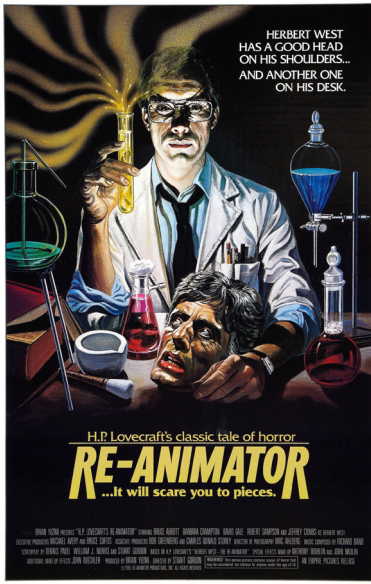


Nome: Demoni
Ano: 1985
País: Itália
Data de Saída: Outubro 4
Subgênero: Ação
Título: Lettering
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSL	LCH	Lab	tags
0	46,79%	background	#111215	18 18 21	281 15 8	6 2 283	6 1 -12	all bunker charcoal ivory woodsmoke black grey
1	17,11%	text	#E8E8E8	229 231 231	48 5 91	92 1 288	92 0 0	concrete half lilac mercury platinum washell iron grey white
2	12,72%	zombie	#27387E	47 54 126	234 63 58	28 47 256	28 21 -42	bay believe many of
3	8,65%	zombie	#E4D550	228 210 93	52 59 98	84 68 98	84 -8 59	banana confetti
4	7,86%	zombie	#9A4081	148 160 177	216 16 78	65 11 268	65 9 -11	ball bluey cadet elf halogon mariposa nino pacifica root sarsaparilla smog spray slye tabwater blue grey
5	5,76%	zombie	#525743	92 87 67	47 27 36	37 12 56	37 -1 12	dark amber amethyst dragon greyish hazel indigo olive purple vapor vermilion royal wash bronze



Nome: Re-Animator
Ano: 1985
País: América
Data de Saída: Outubro 18
Subgênero: Comédia
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HVY	LCH	Lab	tags
49.91%	152,152,152	#120F13	18 15 19	285 18 7 5 2 317	5 2 -2		bourne cool onyx woodsmoke grey	
15.71%	71,71,71	#A4983D	69 50 61	348 13 27 28 4 4	26 4 8		light heloise double echo edison half horizon jon rubber sheep aspenwider velocity year black	
14.85%	242,242,242	#F1F8EE	241 240 238	37 1 54 35 1 86	95 0 1		alabaster concrete gallery half quarter seashell black grey white	
7.36%	116,116,116	#808796	137 143 150	214 9 59 59 5 263	59 -1 -5		whisper key divided experiment mystic mist mountain neutral odo regent evolution voltage blue grey	
7.47%	139,139,139	#826645	130 102 69	33 47 51 45 24 75	45 2 23		authentic blue color copper double ethereal dull freckle mulberry the shadow descending light amber velvet brown	
4.90%	103,103,103	#C2C658	205 182 88	48 57 88 34 58 84	14 -3 58		gold sandstone sachs velvet	



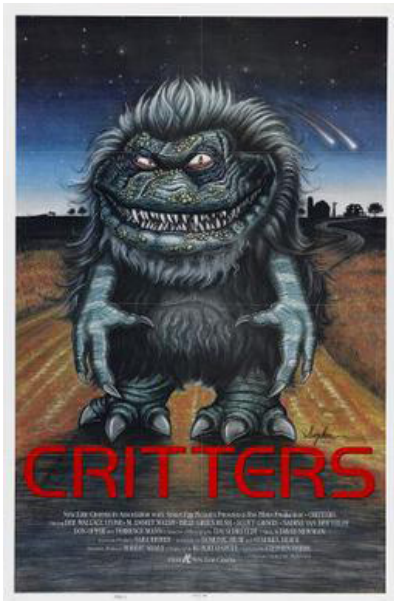
Nome: April Fool's Day
Ano: 1986
País: Inglaterra
Data de Saída: Março 27
Subgênero: Humor Negro ; Slasher ; Mistério
Título: Lettering
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.

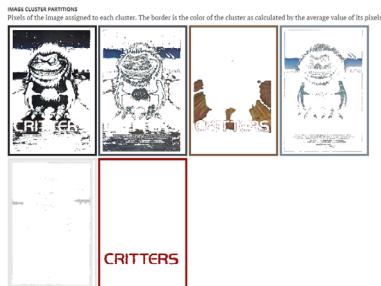


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HVY	LCH	Lab	tags
36.82%	229,229,229	#E3E6E5	233 238 229	2 1 91 91 1 22	91 1 0		concrete ash half mercury platinum seashell snow-vista grey white	
22.89%	103,103,103	#C2C728	44 39 40	342 13 17 16 3 356	16 3 8		light boldare fempico livid mauve/menq paraffin pitch smart eye left black brown grey	
20.43%	46,46,46	#555153	89 81 83	341 9 35 35 4 355	35 4 4		dark amethyst basalt brownish blue jean liver mazzehorn monor reddish sepdenozer sea grey	
12.97%	192,192,192	#A99286	169 148 150	349 14 66 63 9 6	63 9 1		antisplosion duty high tea wisteria grey	
4.83%	116,116,116	#844544	112 69 68	1 49 52 37 30 26	37 27 13		amulet hot ironique liaison oriel solid siletos stuff pink	
3.74%	103,103,103	#E0E148	222 97 64	12 71 87 57 63 42	57 47 42		medium flame peas vermilion	



Nome: Critters
Ano: 1986
País: América
Data de Saída: Abril 11
Subgênero: Sci fi ; Comédia
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

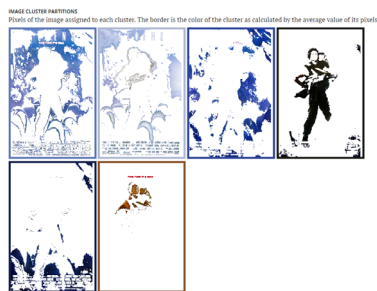


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	34,995	black (255, 255, 255)	#232323	48 41 45	228 15 18	17 4 282	17 1 -4	basalt charcoal double fondly for jagged night pacifist russian rhododendron dark spirit cap wire black blue
2	27,746	dark blue (0, 0, 255)	#444537	74 70 87	215 16 34	34 5 265	34 8 -5	dark albatross compass dean graphy jenny malis trout tuna ecore grey
3	12,226	dark blue (0, 0, 255)	#758141	123 93 65	27 49 58	42 24 65	42 18 21	dark bean blue clay cocoa flavon garnet jotted postcard raw alright sugar umphrey under wood brown yellow
4	11,225	light blue (192, 255, 255)	#7CB495	124 138 149	287 17 58	57 8 251	57 -12 -8	slate light blue bay bluish wagners neutral pigeon post revolution roman silver oval grey
5	18,635	grey (128, 128, 128)	#E8E8E8	229 229 229	255 0 90	91 8 388	91 0 8	concrete half file mercury platinum seashell grey white
6	3,285	red (255, 0, 0)	#951011	158 22 17	2 88 59	32 63 37	32 58 38	puke sargite scarlet sultanian samuel common



Nome: Aliens
Ano: 1986
País: América ; Inglaterra
Data de Saída: Julho 18
Subgênero: Sci fi
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

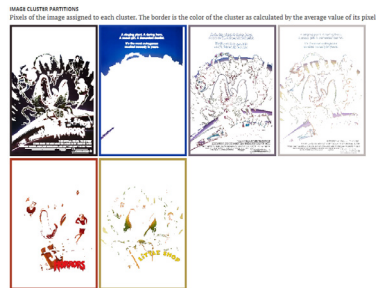


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	27,975	dark blue (0, 0, 255)	#577886	95 121 182	222 48 71	51 36 282	51 8 -35	hazelock blue
2	22,846	light blue (192, 255, 255)	#A6B8D2	174 184 219	223 17 82	75 14 277	75 2 -14	light alaska comfort echo nero pigeon post rock serendipity report oval zone blue
3	17,645	dark blue (0, 0, 255)	#284268	43 66 152	227 72 69	31 54 293	31 22 -58	hudson
4	15,395	greenish blue (0, 255, 255)	#191916	35 35 32	49 11 18	9 2 188	9 2 2	all bouquet charcoal quartz wire greenish reddish yellowish black grey
5	12,978	black (0, 0, 0)	#162140	22 31 77	228 71 38	14 31 293	14 12 -29	black burning cedar off space
6	2,995	orange (255, 165, 0)	#654625	132 78 37	28 72 52	59 38 68	59 39 13	bull thermane chocolate korma milk sunset short



Nome: Little Shop of Horror
Ano: 1986
País: América
Data de Saída: Dezembro 19
Subgênero: Comédia ; Musical
Título: Lettering
Tipo: Ilustração

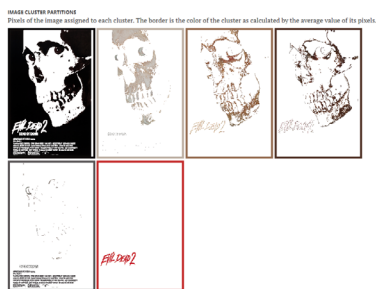


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
40.22%	40,22%	#281020	40 29 32	345 27 16	12 6 2	12 6 0	blackish offwhite coralball cocca commonness deved double loyal magentaish mauviel racism smart black bones	
23.79%	23,79%	#11899E	17 59 158	222 89 62	29 63 255	29 27 -58	dark strong en coralball force powder small blue	
13.48%	13,48%	#746676	116 102 118	291 13 46	45 11 321	45 8 -7	bluish blue feature lightish mamba old purpleish run salt grey bronze	
10.37%	10,37%	#8F8766	191 183 162	6 5 75	75 3 28	75 3 2	pink blue concrete dinner rubeil white oven triple grey pink white	
6.95%	6,95%	#A83722	168 55 34	9 88 66	48 59 48	48 45 38	brick brownish cheese cognac roof semolina red	
5.17%	5,17%	#A79747	175 151 71	46 68 69	63 45 91	63 -1 45	gold/ruik beer rest/ramen	



Nome: Evil Dead
Ano: 1987
País: América
Data de Saída: Março 13
Subgênero: Comédia
Título: Lettering
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
64.31%	64,31%	#8B8787	11 7 7	1 38 4	2 1 21	2 1 0	cool onyx rich black grey	
12.52%	12,52%	#9C4E41	180 174 161	28 14 74	72 9 70	72 3 0	antidote bedrock half mafia naga normal perfect pride quarter serena silk taupe	
9.23%	9,23%	#466847	148 187 79	24 46 58	49 25 68	49 13 22	dark brownish chestnut cocoa leather liver tan tangalo brown	
8.37%	8,37%	#473034	79 48 36	16 54 31	23 18 40	23 13 13	dark faded earth indian jarrali oak greenwood saddle suffocates oaxac tan oak lombard oak rindon	
4.26%	4,26%	#55152	85 81 82	358 5 33	35 2 6	35 2 0	beast! brownish deep daisy's dim monar reddish silverwinder BTV	
1.33%	1,33%	#C32626	195 38 38	368 81 76	43 72 34	43 68 48	caribbean coral! fedora! persian brown/red	



Nome: The lost boys

Ano: 1987

País: América

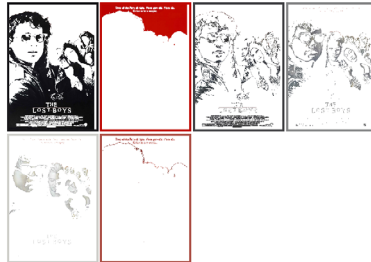
Data de Saída: Julho 31

Subgênero: Supernatural ; Humor Negro

Título: Tipografia

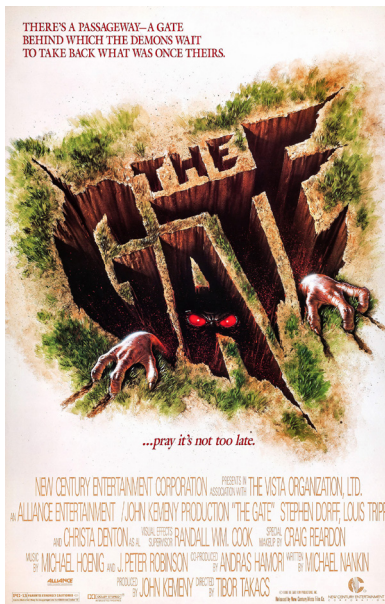
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	48.87%	black	#171619	23 22 25	255 12 18	7 2 207	7 1 -2	all black charcoal stone ragnorak black grey
1	14.73%	red	#FF5683	191 18 3	3 99 75	48 83 48	48 54 53	brilliant garnet coral ragnorak red
2	14.26%	grey	#A3A4A4	65 65 66	216 9 27	28 2 268	28 -1 -2	slate taupe grey quartz half liquid metal neutral sea sandstone grey
3	18.46%	grey	#E2E4E5	131 132 133	216 3 62	95 1 249	95 0 -1	aluminum leadlight mocha sand ivory white grey
4	9.46%	grey	#D3D3D3	200 200 200	53 53 81	83 105	83 -1 1	silken concrete half ice midwinter mist rose quarter sand dove summer whitestone grey
5	1.24%	red	#A64F45	172 79 69	9 69 67	45 44 32	45 37 24	modernize after apple burnish sage roof marble terracotta



Nome: The gate

Ano: 1987

País: Canadá ; América

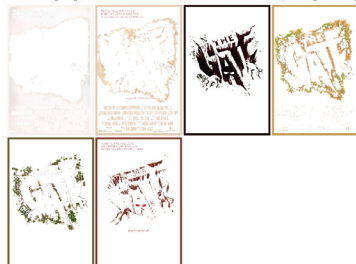
Data de Saída: Maio 15

Subgênero: Supernatural

Título: Lettering

Tipo: Ilustração

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.

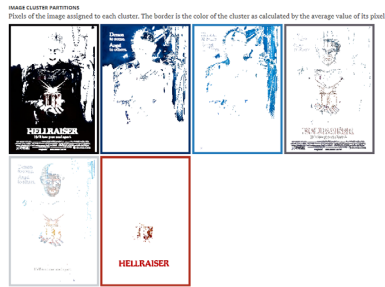


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	41.82%	white	#F0F0F0	248 242 248	15 3 97	90 2 40	90 2 2	light very alabaster celestine fantasy hazy palestine of paper provincial quarter rice saumon black pink radiance
1	15.71%	yellow	#E4C95F	228 204 181	29 21 90	83 15 71	83 5 15	delic light bone desert double enchants grayish just marble moose light sand softare triple brown
2	15.88%	black	#241414	36 20 20	1 46 14	8 9 23	8 8 3	very gamboge liquid night reddish olive brown
3	14.53%	yellow	#C1A85F	193 148 95	39 51 76	67 38 84	67 4 38	camel double fleetedwood putty saffron sand sandy brown
4	7.77%	black	#080835	104 90 53	51 49 41	48 26 58	48 -4 25	shell coral del titanium metal planter rose roseau soft ragnorak yellow
5	5.89%	black	#424136	130 65 54	9 58 51	36 33 36	36 27 19	ebony clay ivory deepred turquoise of jeans red rust scorched sunset terracotta thorns western red

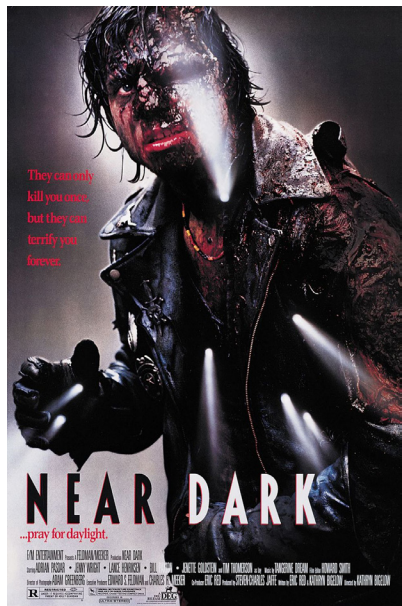


Nome: Hellraiser
Ano: 1987
País: Inglaterra
Data de Saída: Setembro 10
Subgênero: Supernatural
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	53.20%	HELLRAISER	#878D94	7 5 9	278 48 3	1 2 369	1 1 -1	cool rich woodsmoke black grey
1	28.52%	PINHEAD	#863368	6 51 107	213 95 42	22 38 285	22 18 -17	dark brassy coruscant cool marine midnight submerge black blue
2	18.82%	BOX	#247C80	35 124 187	205 81 73	58 48 255	58 -3 -48	commander quiet sea azure blue
3	3.14%	HELLRAISER	#E13C95	97 62 181	275 18 48	48 6 311	48 4 -5	dark low flow from magentaish malaise manila
4	6.88%	HELLRAISER	#8C7D1	203 207 211	209 4 83	2 253 83	-1 -2	lighter very dark egg yester half in iron mouse molasses mist sunamber the blue grey
5	2.31%	HELLRAISER	#E22222	178 58 34	7 81 78	41 64 38	41 51 40	bonfire international roof terracotta orange



Nome: Near Dark
Ano: 1987
País: América
Data de Saída: Outubro 2
Subgênero: Neo-western ; Vampiros
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	38.41%	NEAR DARK	#8C8C8C	12 12 12	251 7 5	3 8 320	3 8 8	atmosic cool eyes rich woodsmoke black grey
1	22.21%	FACE	#F2F2F2	47 46 46	310 14 18	17 5 310	17 4 1	belic battle blackadder double for jaguar motor camp light graffiti moulton sea shadowland shrouds eye shadow
2	13.38%	FACE	#E5E5E5	94 82 91	312 13 37	36 8 331	36 7 4	dark skin fedora flow juan muggerwash malaise misty muddled sparse warm stone sea grey
3	12.21%	FACE	#8C8C8C	288 280 280	295 5 82	82 4 223	82 3 -13	light very blackish shimmerless grey in low underdark
4	18.74%	FACE	#978B84	151 139 148	315 8 59	59 7 333	59 6 -3	bluish lavenderbluish mamba monsoon taupe velvet grey warmer
5	2.82%	FACE	#E22222	142 62 73	351 57 36	37 37 16	37 35 18	the cardinal erotic solid orange pink



Nome: Beetlejuice
Ano: 1988
País: América
Data de Saída: Março 30
Subgênero: Fantasia ; Comédia
Título: Lettering
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	39.24%	28 background black	#000000	25 28 32	205 13 12	10 3 387	10 2 -3	black cherry cyanic wine magentaish red swamp black grey
1	21.43%	294 background white	#FFFFFF	245 241 208	11 3 88	81 2 38	81 1 1	light very white half white silver snow whitest grey
2	16.84%	88 background blue	#0000FF	53 106 131	219 29 52	45 15 275	45 1 -15	lightblue norwegian blue
3	12.63%	15 background purple	#800080	137 37 114	248 68 45	28 51 388	28 -44	midnight purple pinkish saffron st. blue
4	5.81%	142 background purple	#800080	130 81 173	285 53 68	46 58 319	46 -48	moderate heliotrope mulberry plum purplous purple
5	4.73%	100 background brown	#8B4513	169 103 72	19 37 66	58 37 51	58 23 29	moderate chestnut copper earthy yellow saffron burnt cocoa sugar tan green honey amberish brown



Nome: Friday the 13th VII
Ano: 1988
País: América
Data de Saída: Maio 13
Subgênero: Supernatural ; Slasher
Título: Lettering
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	59.94%	15 background black	#000000	17 12 15	325 29 7	4 2 348	4 2 -11	cool organ smoky woodsmoke black grey
1	11.68%	114 background grey	#808080	91 88 122	244 27 48	39 21 286	39 9 -18	covert engine
2	11.54%	122 background grey	#C0C0C0	198 202 222	208 11 87	82 11 284	82 3 -11	confidante hair pale ghost hairwater orange peach porcelain somique sandstone's grey
3	6.67%	144 background red	#FF0000	112 51 54	357 54 44	38 29 22	38 27 11	burnt devil japanese magenta morice pinto persian plum pouch ribbon sanguine sacra wine brown red
4	6.11%	144 background red	#FF0000	208 158 139	10 33 81	67 25 36	67 28 15	my orchid ornamental pastel pink rose
5	4.87%	121 background red	#FF0000	218 25 39	355 88 81	45 79 33	45 67 43	strawberry orange fire frackish flame lava molten maroon brown red



Nome: Child' play
Ano: 1988
País: América
Data de Saída: Novembro 9
Subgênero: Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
02	495	gry_024.5	#000000	0 0 0	182 10 2	2 0 201	2 0 0	almspx cool rich black grey
10	395	blk_101.12	#1f2322	31 35 34	157 11 14	13 2 178	13 -2 0	light black/ck cool double nero pasifka style uli black grey
8	431	blu_08.18	#92a4a9	59 69 73	193 32 29	28 0 223	28 -6 -5	blue dark anemic atomic top chemical apparatus lined project mirage spruce azure vesper blue ridge
7	426	blu_07.19	#4c5d74	76 109 116	191 34 45	44 12 218	44 -10 -0	deep karmak brom labetalol small space sparkle zornwood crimson tea blue
6	665	blu_06.11	#738a86	115 164 166	194 31 65	61 15 225	61 -11 -13	swish koranek gothic greyish gumbo
4	116	blu_04.10	#c1c2c0	103 105 200	223 4 70	79 3 270	79 0 -13	dark blue ethere french ghost powder quater sand silver triple blue grey



Nome: Parents
Ano: 1989
País: América
Data de Saída: Janeiro 27
Subgênero: Humor negro
Título: Lettering
Tipo: Fotografia

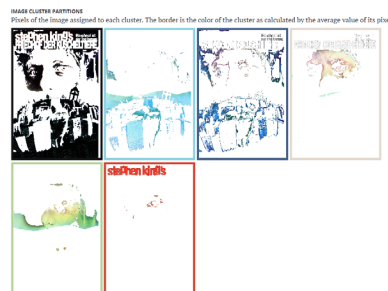


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
33	585	brn_33.11.04	#074e3b	215 174 91	40 58 84	72 48 83	73 5 47	aquatic equator rob roy
25	836	brn_25.09.102	#c1c2c0	125 206 158	44 29 88	83 26 92	83 -1 20	aquafield azura chema cream hampton letter pearl purity quarter sands sapling smooth culture
15	268	brn_15.09.32	#816527	177 101 39	27 78 69	58 53 61	58 25 46	light copper absent liver muddy brown
11	655	brn_11.01.101	#332215	51 35 21	28 59 20	15 13 66	15 5 12	deep brown hooding bromine chocolate cocoa pod treachure brown
10	438	brn_10.11.14	#7b7149	123 113 73	40 41 68	48 24 97	48 -3 24	ben bang colors double fusion go gothic hilary triple wicket
4	85	brn_04.10.10	#e42a21	234 42 33	3 86 92	51 88 37	51 70 53	firebrick lust red



Nome: Pet's Sematary
Ano: 1989
País: América
Data de Saída: Abril 21
Subgênero: Supernatural
Título: Tipogafria
Tipo: Fotografia

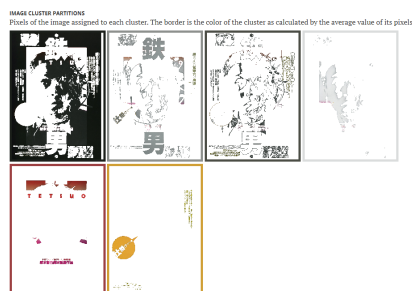


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	42.65%	12 12 12 #121212 black	#121212	18 18 21	236 16 8	6 2 288	6 1 -2	all bunker charcoal grey woodsmoke black grey
1	15.34%	126 126 126 #99cccc grey	#99cccc	148 209 220	192 36 68	80 23 221	88 -18 -15	light cyanish grey
2	14.57%	102 102 102 #666666 grey	#666666	78 98 137	215 49 54	41 25 272	41 1 -25	dark charcoal denim paper jeans keep quantum queen steel warship blue
3	11.97%	234 234 234 #cccccc grey	#cccccc	227 216 204	33 10 89	87 8 79	87 1 8	khaki albino biscuit bluish brown bush draught eighth half tide joss peash quarter sandrift sea brown white
4	11.88%	180 255 180 #90ff90 green	#90ff90	177 209 150	92 28 82	80 33 129	80 -21 26	light green grey
5	3.59%	255 111 255 #ff66ff purple	#ff66ff	216 64 46	6 79 85	58 73 37	58 58 44	egg oniodor punch sunset vermillion red



Nome: Tsetsuo
Ano: 1989
País: Japão
Data de Saída: Junho 1
Subgênero: Tokusatsu ; Cyberpunk body
Título: Tipogafria
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	58.79%	12 12 12 #000000 black	#181818	27 31 26	113 14 12	11 4 141	11 -3 2	dark blackjet red cyanish ashish gear greenish jungle rampoon top yellowish black green grey
1	13.78%	144 144 144 #999999 grey	#999999	141 144 141	133 2 56	92 159 59	59 -2 1	evapor garnet quardic half metal stack grey white
2	10.65%	15 15 15 #000000 black	#4a4c4a	74 79 68	77 18 38	32 5 128	32 -4 4	deep amethyst purple gear green hairy mangrove mechin metal rich lapis thiochlorine transparent
3	8.88%	218 218 218 #cccccc grey	#404040	218 228 228	197 1 86	88 1 238	88 0 -1	also others gambone porcelain quarter summer grey
4	4.71%	155 155 155 #999999 grey	#9c3f41	156 65 65	359 60 61	39 43 26	39 39 10	moderate afterburner bambusa brazilian sandfla garipicade steel roof midday primary sign snowwhite ripple steel pink red
5	4.07%	155 155 155 #999999 grey	#d9ff33	201 155 51	41 75 81	68 68 82	68 8 59	afterglow gold nugget satin shewn



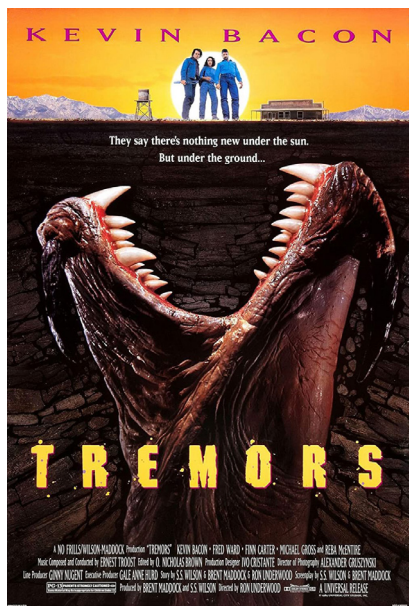
Nome: Friday the 13th VII
Ano: 1989
País: América
Data de Saída: Julho 28
Subgênero: Slasher
Título: Lettering
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	51,385	12.0% background (25.1, 0)	#120E11	18 14 17	317 23 7	4 2 334	4 2 -11	cool orange, emerald, woodsmoke, black, grey
1	15,726	10.0% strong (26.1, 22.1, 3)	#AC0016	172 9 32	355 95 67	36 72 35	36 59 41	strong, amaranth, carnation, carnal, d&d, firebrick, indian, poppy, terra red
2	18,455	41.8% background (25.1, 3)	#333249	51 59 73	245 32 29	22 16 296	22 7 -14	burning, chestnut, downriver, maroon, purple, white
3	8,815	17% alley (25.1, 0)	#A64508	160 105 184	242 18 72	69 18 292	68 4 -10	alloy, lighter, manatee, pearl, road, sardis, spun, violet, grey
4	8,326	16.2% water (25.1, 0)	#621318	98 19 24	356 89 38	21 49 28	21 35 19	cherrywood, volcano
5	5,326	74.1% water (25.1, 0)	#4856A3	72 91 163	228 56 64	49 44 298	48 15 -142	modern, bay, governor, liberty, sapphire, blue



Nome: Tremors
Ano: 1990
País: América
Data de Saída: Janeiro 19
Subgênero: Monstro ; Comédia
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	48,896	76.1% background (25.1, 0)	#19009C	25 13 12	7 53 10	5 5 28	5 5 2	very, eighth, barrel, bakula, diesel, licorice, marine, nero, night, reddish, rider, emerald, black, brown, grey
1	17,545	61.1% top (25.1, 0)	#3E2421	62 36 33	5 46 24	17 14 30	17 12 7	deep, brooding, brown, chocolate, digiteous, earth, brown, hot, gun, paprika, post, style, tropical, brown
2	16,485	45.1% tremors (25.1, 0)	#F8B83C	251 184 60	39 79 99	79 79 79	79 14 69	and, these, dark, fringe, golden, inaction, rubber, superlative, yellow
3	6,565	111.1% half (25.1, 0)	#73C714	114 198 116	228 7 46	48 3 315	46 4 -4	box, delight, emerald, rose, half, on, vanilla, emerald, moon, raven, rum, salt, scarpia, silver, silver
4	5,935	146.1% water (25.1, 0)	#945848	154 89 72	0 53 69	43 35 33	43 30 19	amelia, copper, el, neobond, rust, silver
5	5,888	288.1% background (25.1, 0)	#018E8A	209 198 186	11 11 82	78 8 38	78 5 5	misty, bleached, cold, down, half, imagine, mislone, mottled, quarter, southern, turkey, water, pink, rose, white



Nome: Gremlins 2
Ano: 1990
País: América
Data de Saída: Junho 15
Subgênero: Humor negro
Título: Lettering
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	39,175	black	#1C1C1C	28 27 36	243 26 14	18 7 264	18 3 -6	bluish darkgray magentaish brown urban black
2	38,518	white	#F5F5F5	31 46 77	231 58 38	19 21 282	19 5 -21	dark burnt cloud galena larkly midnight oil point regatta aspartic blue
3	14,548	red	#A52A2A	68 27 42	333 34 23	15 18 352	15 18 -12	casco caradurum
4	8,855	blue	#4682B4	68 85 90	223 10 35	36 0 278	36 1 -8	corpsa diak clean floe head hammerhead jenny melrose quadrum rampa shak silver trout grey
5	3,955	yellow	#FFD700	118 68 58	1 51 46	33 28 28	33 25 13	medium burnt oak copper cover bronze karyen merlot of zero orangey warm brown tawny copper brown red
6	3,788	grey	#808080	101 201 211	211 10 83	88 7 259	88 -1 -8	brimstone ghost heather ink lobby jargon pacify powder quarter submarine sneakers water blue

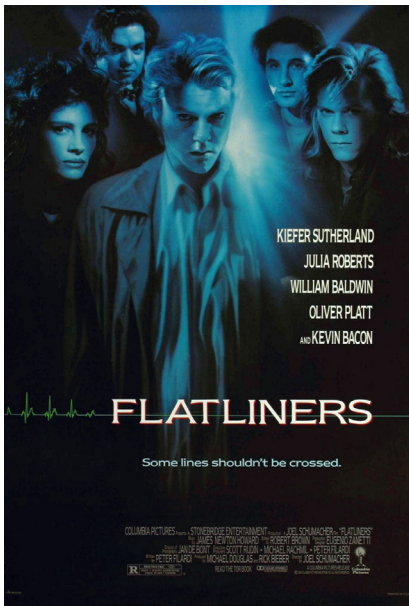


Nome: Arachnophobia
Ano: 1990
País: América
Data de Saída: Julho 18
Subgênero: Comédia
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	39,616	black	#000000	9 18 17	232 47 7	3 4 285	3 1 -9	bunker under oak gummed paper rich woodsmoke black grey
2	24,885	blue	#20B2AA	48 99 151	238 73 59	29 59 256	29 26 -13	air force blue
3	13,555	purple	#8E44AD	94 80 148	253 68 58	38 42 382	38 23 -16	medium purple
4	11,728	white	#FFFFFF	38 48 75	227 69 39	17 25 329	17 8 -13	water burnt cedar cloud larkly point redemption space swirl up zodiac blue
5	6,555	yellow	#FFD700	178 187 182	388 37 67	54 39 311	54 34 -19	butterfly
6	3,275	grey	#808080	208 183 180	15 12 81	77 9 44	77 8 0	gray blamford clam cloudy cold half mistyrose system shell southern turkey water pink rose

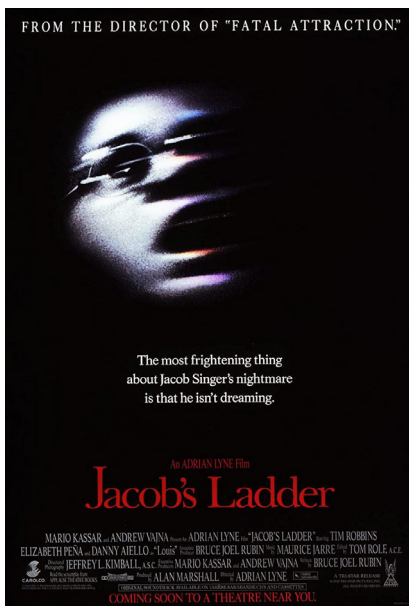


Nome: Flatliners
Ano: 1990
País: América
Data de Saída: Agosto 10
Subgênero: Psicológico
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
02.29%	1141213	all-tharcoal-onyx-smokey-woodsmoke-black-gray	#141213	28 18 19	314 9 8	6 1 332	6 1 -11	
11.55%	4275160	slate-dark-blumine-chaffern-drift-gyroc-orient-sprinkler-spray-vernice-marula-blue	#275160	33 81 189	282 79 43	32 32 253	32 -4 -21	
11.35%	4222034	dark-bark-tharcoal-ender-gunnermetal-light-outford-pastel-shark-black-blue	#222034	35 45 52	285 33 28	18 6 249	18 -2 -6	
9.87%	4203796	western-acceder-teal-blue	#203796	44 135 158	192 72 62	52 27 227	52 -19 -28	
3.86%	4245448	slated-blue-electric-fuchsia-maamba-marlin-oblation-rampant-tandem-arc-en-ciel-gray	#245448	82 79 72	45 13 32	34 5 95	34 8 5	
3.68%	4403746	air-soft-bell-chaline-delta-egg-emerge-foggy-half-hemorrhage-labilly-perrigal-robot-silver-silver-gray	#403746	174 183 174	119 5 72	71 6 144	71 -5 4	



Nome: Jacob's Ladder
Ano: 1990
País: América
Data de Saída: Novembro 2
Subgênero: Psicológico
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
85.54%	4899965	cod-rich-black-gray	#899965	0 5 5	3 58 4	2 1 24	2 1 8	
6.17%	4203930	bay-satch-chocolate-bourne-marlin-reveler-rodolfer-shark-ship-sultan-moody-black-gray	#203930	61 57 63	283 18 25	24 4 317	24 3 -13	
3.95%	4208064	light-blush-brownless-designer-dreamer-fog-guyler-half-moon-silky-thunder-arc-en-ciel-gray-white	#208064	214 222 238	216 6 98	88 5 268	88 8 -5	
2.85%	4888897	emerge-pink-loukouria-maamba-marlene-cornet-rugged-silver-essence-sat-gray-lavender	#888897	137 134 151	252 11 59	97 18 269	97 5 -19	
1.19%	4447812	burnt-ligurian-heat-moon-ink-persian-russet-red-ruby	#447812	79 16 18	358 88 31	16 33 28	16 29 16	
0.86%	4821713	belly-pink-pulse-sargite-starklet-spartan-sambilla-souart-cornet	#821713	156 23 19	1 88 81	33 65 37	33 52 39	

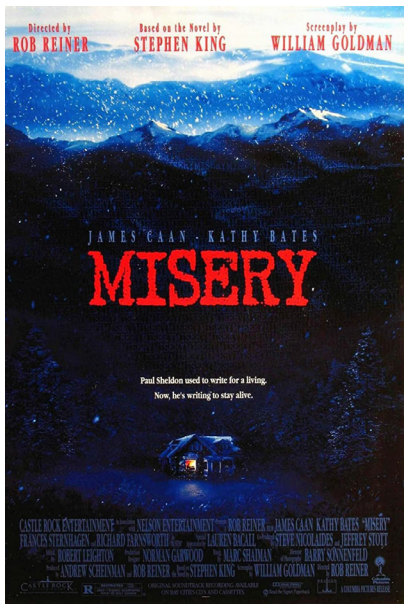


Nome: Child's Play 2
Ano: 1990
País: América
Data de Saída: Novembro 9
Subgénero: Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

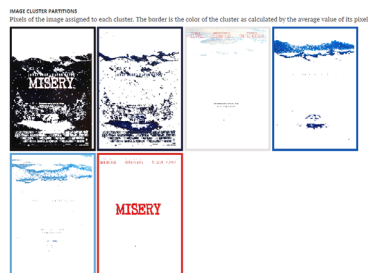


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	57.17%	background	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	background
2	11.41%	chucky	#FF0000	255 0 0	0 0 100	54 0 0	111 0 0	chucky
3	18.85%	knife	#FFFFFF	255 255 255	0 0 100	100 0 0	111 0 0	knife
4	8.38%	mask	#FF0000	255 0 0	0 0 100	54 0 0	111 0 0	mask
5	7.05%	mask	#FF0000	255 0 0	0 0 100	54 0 0	111 0 0	mask
6	4.14%	mask	#FF0000	255 0 0	0 0 100	54 0 0	111 0 0	mask



Nome: Misery
Ano: 1990
País: América
Data de Saída: Novembro 30
Subgénero: Psicológico
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	55.23%	background	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	background
2	18.43%	title	#FF0000	255 0 0	0 0 100	54 0 0	111 0 0	title
3	9.49%	background	#FFFFFF	255 255 255	0 0 100	100 0 0	111 0 0	background
4	7.59%	background	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	background
5	5.61%	background	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	background
6	3.25%	background	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	background



Nome: The Silence of the lambs
Ano: 1991
País: América
Data de Saída: Fevereiro 14
Subgênero: Psicológico
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

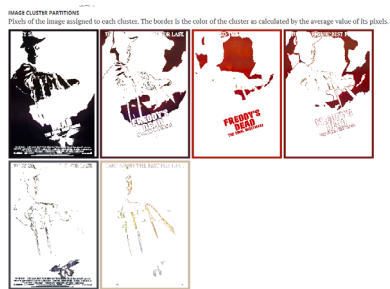


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
44.33%	289,722 (69.1%)	background	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	
29.14%	189,213 (46.3%)	face	#40E0D0	64 255 208	132 1 83	84 1 346	84 1 8	light gray half iron mercury midstone mist gray
11.42%	73,270 (18.1%)	moth	#FF4500	255 69 0	35 92 100	100 100 0	100 100 0	red orange red
9.89%	627,133 (155.3%)	moth	#FF4500	255 69 0	35 92 100	100 100 0	100 100 0	dark blue cyan dioxon grayish buff gun powder spunk iron blue gray
2.79%	176,103 (43.5%)	moth	#FF4500	255 69 0	35 92 100	100 100 0	100 100 0	dark light gray asparagus bookburn minner neutral redbrown raman rugged olive ash gray lavender
2.33%	148,211 (36.5%)	moth	#FF4500	255 69 0	35 92 100	100 100 0	100 100 0	chocolate cinnamon cocoa hot mare stage brown red yellow



Nome: Freddy's Dead
Ano: 1991
País: América
Data de Saída: Setembro 13
Subgênero: Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
42.23%	269,722 (66.7%)	background	#191919	25 25 25	25 25 25	25 25 25	25 25 25	black
16.55%	130,213 (33.1%)	hand	#FF4500	255 69 0	35 92 100	100 100 0	100 100 0	dark amaranth brown bean bonifacio cocoa denim karacas mayhem persim ringgold speed abbobud red
16.4%	128,213 (32.8%)	hand	#FF4500	255 69 0	35 92 100	100 100 0	100 100 0	strong rufous scarlet
13.95%	108,213 (27.6%)	hand	#FF4500	255 69 0	35 92 100	100 100 0	100 100 0	orange fela of thorns red
6.6%	51,213 (12.9%)	hand	#FF4500	255 69 0	35 92 100	100 100 0	100 100 0	bleached cedar sweet fuchsia grass leaf mullet atabayo steel shell transformer suna gray lavender
4.8%	38,213 (9.7%)	hand	#FF4500	255 69 0	35 92 100	100 100 0	100 100 0	dark amber bosque colma dough eighth green steel soft four lobby vanilla velvet brown



Nome: The people under the stairs

Ano: 1991

País: América

Data de Saída: Novembro 1

Subgênero: Comédia

Título: Tipografia

Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	36,72%	skull	#121214	18 18 20	253 12 8	5 2 296	5 1 -1	all charcoal onyx woodsmoke black grey
2	23,67%	house	#262436	38 42 54	223 29 21	17 8 278	17 1 -8	slighty bluish bluegrin charade double hair indian-link quarterback newyear rock sea tomato black
3	15,83%	text	#221F58	50 63 88	228 43 14	26 17 278	26 2 -1	dark brown brassy bluewood cover gulf meadow midnight ad pulled apink rose aqua black grey
4	12,66%	text	#54E277	106 119 119	223 11 47	46 6 277	46 1 -6	pink dilution whitish mid heads quarter town shuttle jet room turg grey
5	8,31%	text	#4C4D4D	172 172 173	133 0 68	71 0 151	71 0 0	medium light dark bombay cholic ivory silver grey
6	5,62%	text	#776066	127 6 6	8 94 58	26 19 34	26 47 36	dark dark barn blood indian jeansnew jazz music maroon web red



Nome: Cape Fear

Ano: 1991

País: América

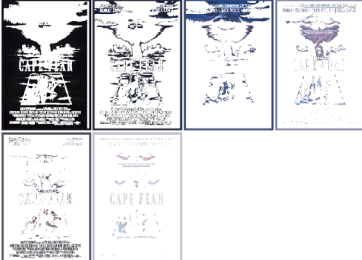
Data de Saída: Novembro 15

Subgênero: Suspense ; Psicológico

Título: Tipografia

Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	58,28%	background	#121116	18 17 22	257 23 9	5 3 300	5 2 -3	dark very bunker colder onyx pepper woodsmoke asure black grey
2	15,34%	boat	#26233C	43 44 60	239 28 24	19 11 292	19 4 -11	slighty bluegrin charade clay ebony hair quarterback raspberry rock peel tomato black grey
3	12,85%	text	#3C4074	60 77 122	224 51 48	33 29 285	33 7 -28	h h blue esp fu magi maver may night peat/fe sapph ore bright shade irons white blue purple
4	9,51%	text	#978446	135 132 166	246 21 65	56 28 296	56 9 -18	beignid
5	7,81%	text	#58585F	91 86 95	276 18 37	37 6 313	37 4 -4	dark bluish bright deer flow half jenny meadowsp mabine rodder muted orange bank wine blue grey
6	5,89%	text	#4C4D4D	172 172 173	133 0 68	71 0 151	71 0 0	headless confederate fairyside french ghent heat hardwater suit blue grey lavender

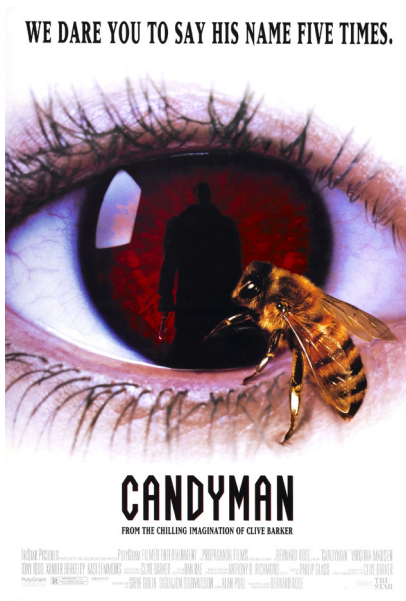


Nome: Buffy, the vampire slayer
Ano: 1992
País: América
Data de Saída: Julho 31
Subgênero: Comédia
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

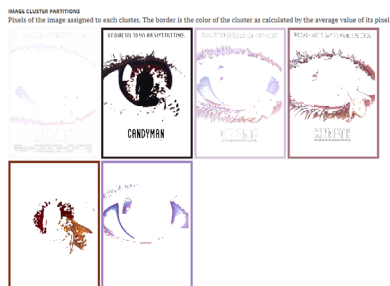


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	LAB	tags
55.52%	342,347	background (261.5)	#F3F8F8	243 248 248	2 0 98	98 0 20	98 0 0	whitener cultured desert haze hint of emerald storm back grey red white
13.95%	44,339	buffy (261.5)	#2A1A38	42 29 56	272 53 22	13 22 313	13 15 -16	dark blackdramat revolver purple
11.35%	72,172	xander (261.5)	#754F40	117 79 73	9 37 46	37 18 53	37 15 18	copperhead crosswalk lumberjack
10.78%	68,117	stake (261.5)	#E39776	227 153 118	19 48 89	78 38 52	78 20 38	dark burning copper salmon sandbar
4.65%	30,476	text (261.5)	#EE208E	238 32 142	328 86 91	55 78 354	53 79 -6	deeppink
3.71%	18,181	buffy (261.5)	#E22842	178 176 66	59 63 78	78 56 183	78 -13 55	lilyt



Nome: Candyman
Ano: 1992
País: América
Data de Saída: Outubro 16
Subgênero: Gótico ; Psicológico
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

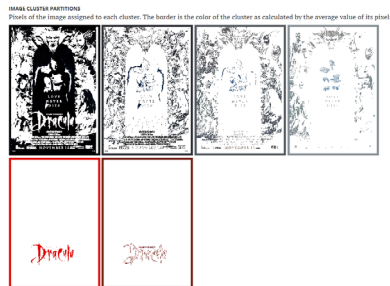


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	LAB	tags
43.62%	251,348	background (261.5)	#F5F4FC	251 250 252	291 1 99	98 1 228	98 1 0	dark whitener cultured desert haze hint of storm back grey red
26.64%	140,363	eye (261.5)	#171828	30 37 32	334 31 15	11 7 258	11 7 -1	dark very barbesse coolaid double liquid rose
13.42%	71,615	text (261.5)	#06C2DA	214 194 216	291 11 86	81 15 321	81 11 -9	largeaid mawerch thalia lavender
10.47%	54,012	bee (261.5)	#9F7178	159 133 128	351 29 63	53 28 18	53 19 4	turkish rose
6.71%	34,216	eye (261.5)	#F73416	126 52 38	14 76 49	32 42 43	32 31 29	moody paenut robin red
4.92%	25,216	figure (261.5)	#6E4A55	116 132 137	264 33 77	68 38 387	68 23 -18	moody mountain's mountains lavender purple

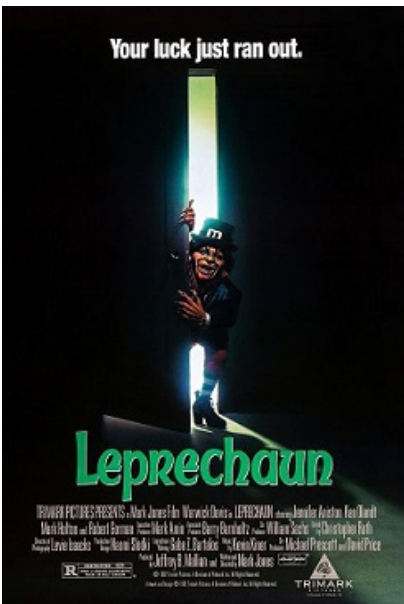


Nome: Bram stoker's Dracula
Ano: 1992
País: América
Data de Saída: Novembro 13
Subgênero: Gótico
Título: Lettering
Tipo: Fotografia

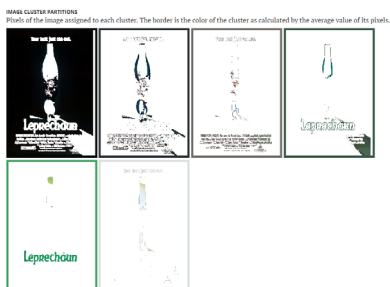


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	54.87%	0.00 0190 2051.3	#000000	5 6 9	252 42 4	2 1 204	2 0 -1	almost cool rich woodsmoke stark grey
1	17.69%	0.00 1000 110 2051.4	#2A2C32	43 44 50	235 17 20	18 5 279	18 1 4	basaltic baritone charcoal double foundry for legans night castles blackened stark style cool stone blue
2	15.49%	0.00 1017 110 2051.4	#505050	83 88 95	216 12 37	37 5 266	37 8 -5	dark bluewood bluish bright compass dean denim foundry monochromatic jerry new pointed quarter allentown kura blue grey
3	9.41%	0.00 1017 110 2051.4	#808080	133 142 148	203 10 58	58 5 242	58 -2 -4	aluminum blue clouded exposure istant neutral cold rigent resolution vintage assure blue grey
4	1.67%	0.00 1017 110 2051.4	#D0E0E0	221 14 8	2 96 87	47 91 39	47 71 58	deep bottom cadmium corak ku rosso university crimson red
5	0.87%	0.00 1017 110 2051.4	#7A2118	116 33 24	6 79 45	26 44 36	26 36 26	brown moccasin of persian plum prune thorns

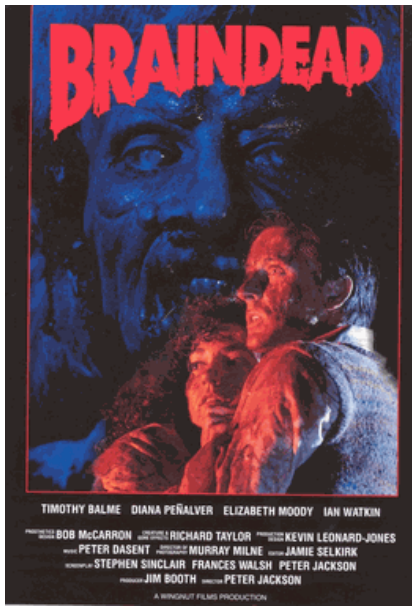


Nome: Leprechaun
Ano: 1993
País: América
Data de Saída: Janeiro 8
Subgênero: Comédia
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	79.20%	0.00 0190 2051.3	#000000	6 7 7	196 16 3	2 0 220	2 0 0	cool rich black grey
1	6.34%	0.00 0190 2051.3	#383538	48 53 56	281 15 22	22 3 239	22 -2 -3	gray cool ebony three gunboat onyx stark tea tracks violet grey
2	5.05%	0.00 1113 110 2051.5	#75706C	117 112 108	28 7 46	48 3 71	48 1 3	aluminum blue denim double blue purplish mocha quarter sack tanlac traffic weathered grey
3	3.98%	0.00 1017 110 2051.4	#3A5A48	58 98 72	146 35 35	17 158 35	-16 7	dark asparagus eureka gables grayish turquoise mischke stone platinum spectra gray green grey
4	2.74%	0.00 1017 110 2051.4	#43A167	67 161 183	144 59 63	59 47 152	59 -41 22	moderate eucalyptus greenish ocean sea green
5	2.63%	0.00 1017 110 2051.4	#081D24	216 225 218	136 4 88	89 4 153	89 -4 2	light blue cerisefite candle down half haze mystic quarter square toasts toasts black grey white



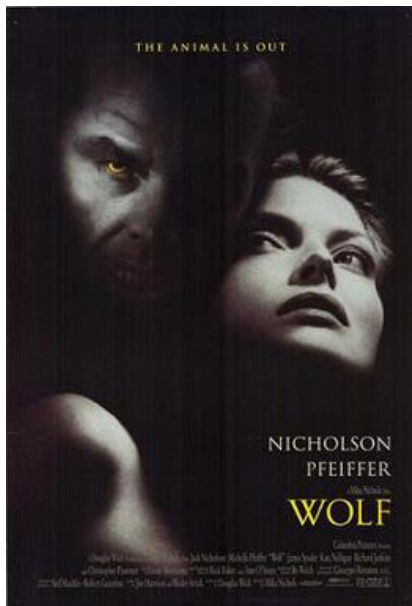
Nome: Braindead
Ano: 1993
País: América
Data de Saída: Janeiro 8
Subgênero: Zombie ; Comédi
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



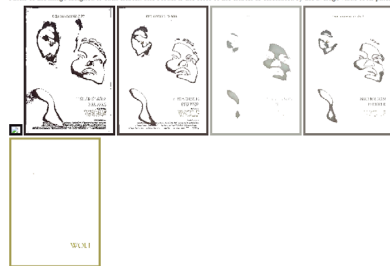
Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	53.35%	00-00-00 #000000 [0,0,0]	#322027	50 48 39	3 21 20	17 5 24	17 5 2	burnt belvedere barista bank caffeine cane charcoal diesel double ivory lead right postlike rider rock style wood/black brown
1	11.80%	FF-00-00 #FF0000 [255,0,0]	#E8334C	235 67 75	357 72 92	54 73 28	54 64 24	ragtime
2	18.59%	00-00-FF #0000FF [0,0,255]	#9A3958	58 57 88	242 35 35	25 20 295	25 9 -18	aluminum digital discolor gelatinic glider maroonique midnight vortex violet codice blue
3	9.83%	00-00-00 #000000 [0,0,0]	#204592	49 65 138	224 65 51	38 40 288	38 12 -18	chembray de loop resolution sea superhero toy vestid zapp blue
4	7.84%	00-00-00 #000000 [0,0,0]	#D333A3	147 147 183	241 18 64	61 9 292	61 3 -4	Ray bluish effortless maxime neuronal canon carter silver sat independence gray
5	7.32%	FF-00-00 #FF0000 [255,0,0]	#B0383E	139 58 62	355 58 54	35 38 22	35 36 14	aluminum charcoal indamed jukka misadvent embloy sticky solid topaz toise wote pink red



Nome: Wolf
Ano: 1993
País: América
Data de Saída: Junho 17
Subgênero: Romance
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	71.34%	00-00-00 #000000 [0,0,0]	#191418	25 28 24	322 28 18	7 3 338	7 3 -14	dark ivory all-tough charcoal iconic mageronach black grey tone
1	11.80%	FF-00-00 #FF0000 [255,0,0]	#D22D28	47 37 38	355 22 19	18 5 14	18 5 1	burnt belvedere caffeine cane charcoal diesel double ivory lead misadvent postlike rock shirt style thunder black brown
2	5.87%	00-00-00 #000000 [0,0,0]	#4E4542	79 69 66	12 16 31	38 5 40	38 4 3	clater emperor felt maturation shuttle space on somersault lunatic victory woods brown
3	5.85%	00-00-00 #000000 [0,0,0]	#A0A0A0	173 174 166	78 5 68	31 4 116	31 -2 4	armstrongshire chalice coypine diletta fogg five half quarter silver stack smoothish taupe petrowski gray
4	4.47%	00-00-00 #000000 [0,0,0]	#7E7872	128 128 114	32 9 49	51 4 78	51 1 4	aluminum-chicago concord desert down four half industrial isobar quarter silver stoneorange tape gray
5	8.20%	00-00-00 #000000 [0,0,0]	#A07059	167 160 86	55 48 65	65 48 182	65 -8 39	grigio thau

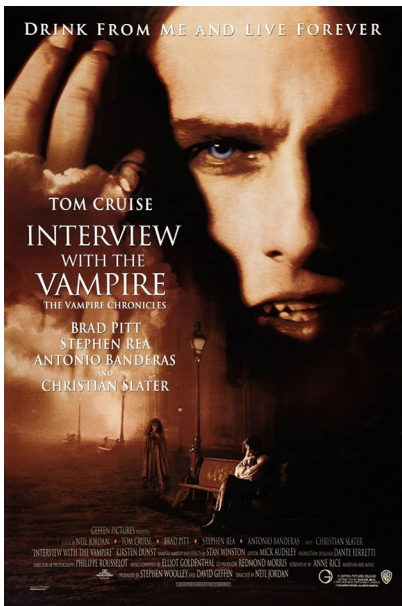


Nome: New Nightmare
Ano: 1994
País: América
Data de Saída: Outubro 14
Subgênero: Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

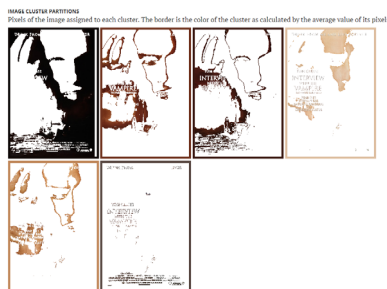


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	91.71%	black	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	cool rich black grey
2	3.72%	white	#FFFFFF	255 255 255	0 0 100	100 0 0	100 0 0	paper black
3	2.45%	red	#E61E2A	230 144 42	359 97 38	18 47 34	18 39 26	ding burnt dark reddish rosewood scarlet tan brown crimson
4	1.04%	yellow	#FFD700	255 215 0	60 100 0	100 0 0	100 0 0	spring 10 bright guardmaster international milano mordant orange red
5	0.85%	grey	#808080	128 128 128	0 0 0	0 0 0	0 0 0	basalt clay grey dim ship thunder grey
6	0.19%	orange	#FF8C00	255 140 0	39 85 0	78 28 75	78 27 37	boomtan brandy burntwood talica double drab haystack mooseo parrot



Nome: Interview with the vampire
Ano: 1994
País: América
Data de Saída: Novembro 11
Subgênero: Gótica ; Psicológico ; Vampiros
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	44.88%	black	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	asphalt buffed cool maize onyx smoky black grey
2	14.62%	white	#FFFFFF	255 255 255	0 0 100	100 0 0	100 0 0	desperado fresh hairy heath liver oak wood
3	13.75%	grey	#808080	128 128 128	0 0 0	0 0 0	0 0 0	dark cedar short saime black
4	13.38%	yellow	#FFD700	255 215 0	60 100 0	100 0 0	100 0 0	light biscuit black canvas dunes cashmere cocoon double wood
5	10.69%	orange	#FF8C00	255 140 0	39 85 0	78 28 75	78 27 37	beer
6	3.47%	red	#E61E2A	230 144 42	359 97 38	18 47 34	18 39 26	dark buffed cork double feta greyish mesh in render chug buckle tonneau burlesco vermilion wendy brick

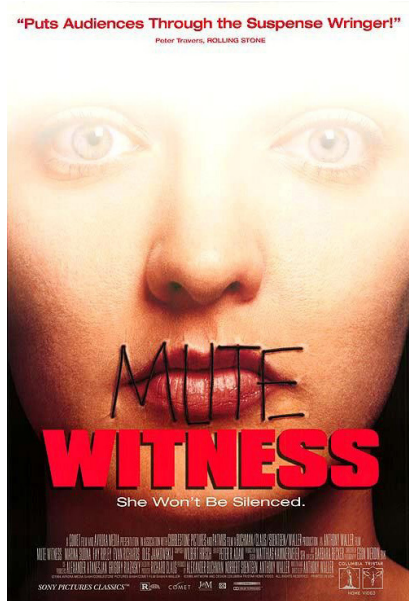


Nome: Species
Ano: 1995
País: América
Data de Saída: Julho 7
Subgênero: Sci fi
Título: Lettering
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSL	LCH	Lab	tags
0	65.22%	background	#8F8C12	15 12 18	271 32 7	4 3 289	4 2 -3	burnier choker cool onyx pepper woodstroke black grey
1	12.74%	text	#2C2828	44 48 44	189 9 17	17 3 329	17 3 -2	batlle double faculty flu jaguar right post file patch
2	9.68%	alien	#D8D0D0	216 218 223	221 2 87	87 2 273	87 6 -2	also where gemstone half fun thunder grey white
3	4.83%	alien	#A85145	72 81 69	186 15 32	33 9 137	33 -6 6	backing cabbage calm canyon cliffhanger north brown
4	4.84%	alien	#83727C	133 114 128	124 14 52	58 18 348	58 0 -3	feeding grandiose old thistle lavender
5	3.45%	alien	#778E77	119 142 119	119 18 56	57 18 142	57 -13 18	bluegrass laurel spanish uridian vanilla green



Nome: Mute Witness
Ano: 1995
País: América ; Rússia ; Alemanha
Data de Saída: Setembro 15
Subgênero: Supernatural
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSL	LCH	Lab	tags
0	42.17%	background	#F0F3E3	251 242 227	38 18 99	96 9 86	96 1 9	pink very bianca creamer double finger silver line base
1	15.16%	background	#E2D134	178 81 56	11 67 78	46 58 48	46 38 12	believe cool oh
2	14.11%	background	#5C2C28	92 44 48	5 56 36	25 25 31	25 21 13	dark fuscaimar vapor capote fulcrum medium coffee
3	12.91%	background	#F2B886	242 176 134	23 45 95	77 36 58	77 19 31	locks
4	9.75%	background	#18B08A	27 13 10	11 63 11	5 6 32	5 5 3	very elegant beautiful balneari onyx crownhead boron
5	5.91%	background	#F68D28	246 9 40	352 16 16	52 93 33	52 78 13	light brilliant vivid amaranth cherry ruddy warbler torch



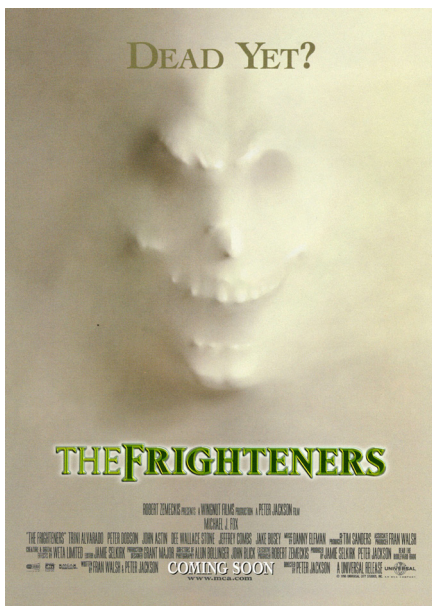
Nome: From dusk until dawn
Ano: 1996
País: América
Data de Saída: Janeiro 19
Subgênero: Ação
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
47.38%	141,225,141	cluster_001_251,141	#515151	21 21 21	242 25 11	7 5 202	3 2 -5	dark very bluish black charcoal cedar iron/magnesium pigment carbon ash brown black blue grey
12.24%	399,000,134	cluster_002_134	#C23926	194 54 38	6 89 70	45 69 38	45 54 42	dark international/gasol orange red
11.46%	360,117	cluster_003_117	#56195	90 87 117	223 24 46	41 12 278	41 2 -12	corusc dopgirn hammerhead mid quadrant struete smoky grey
10.31%	312,119	cluster_004_119	#E4AD03	234 227 201	37 14 92	89 12 85	89 1 12	artistic bleach table double half quarter rose steel sodabare spanish tople villa almond orange olive
10.25%	312,114	cluster_005_114	#E4AD03	234 227 201	37 14 92	89 12 85	89 1 12	deep blood burgundy the coco steel granite
8.34%	269,179	cluster_006_179	#E4AD03	234 227 201	37 14 92	89 12 85	89 1 12	blondish top rope/menop postdura gunwale/sea eye western red
8.34%	269,179	cluster_007_179	#E4AD03	234 227 201	37 14 92	89 12 85	89 1 12	brilliant casablanca garbaje baronismo



Nome: The Frighteners
Ano: 1996
País: América ; Nova Zelândia
Data de Saída: Julho 19
Subgênero: Supernatural ; Comédia
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
28.44%	738,238	cluster_001_238	#E8E8C8	222 229 197	56 15 91	98 17 186	98 -5 16	light end amaranth ethio charablier cocorull cornwall cream froat half mist ocean special servera yellow
24.83%	648,148	cluster_002_148	#97C7D9	151 148 152	43 26 59	59 16 91	59 0 16	pale alabaster/sea amaranth/bleen cargo chest double garbaje hole olive cypher techno treasure triple grey
23.38%	612,148	cluster_003_148	#AFA8F	175 166 143	42 18 69	68 13 92	68 0 13	alabaster/bleen double wedge half linen mandala olive/overcast park/sea grey
17.84%	480,179	cluster_004_179	#42E7AE	206 199 174	46 15 81	80 13 97	80 -1 13	alabaster ethio cornish double basal half filley/ponne leaf parchment quarter rock steel special tagar white
4.40%	127,175	cluster_005_175	#F7A755	122 117 101	48 17 48	89 10 88	49 -1 10	amaranth/cream double/equation/flat/leaf improve/minds/pallo query/quarter stone/synchronise/strawberry
1.97%	54,124	cluster_006_124	#5E7C1D	94 124 29	79 77 49	48 52 119	48 -25 45	chroma/oxide green

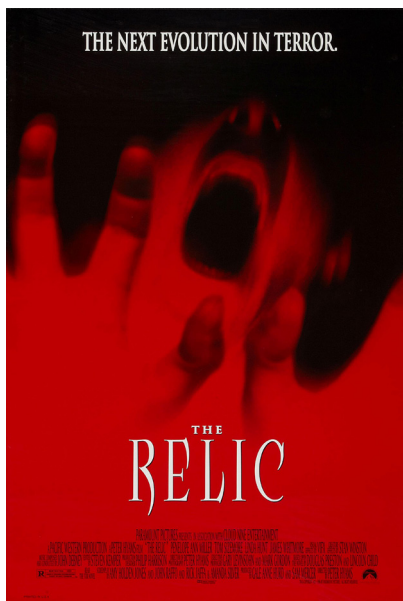


Nome: Scream
Ano: 1996
País: América
Data de Saída: Dezembro 20
Subgênero: Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
66.26%	1150200	#000000	000000	0 0 0	216 24 1	1 8 265	1 0 8	almost cool rich black grey
14.50%	231232	#E2E2E2	E2E2E2	231 232 234	214 1 92	92 9 262	92 8 -1	gallery lilac mercury sulfide grey white
6.49%	104131	#334455	334455	57 70 75	197 24 29	29 6 231	29 -4 -5	slate dark arsenic arsenic big charcoal blue coal lined electric orange copper space silver stone black
6.17%	104131	#7788A1	7788A1	113 142 163	206 31 64	57 15 253	57 -5 -15	hermuda blue grey graphite holt moon sooty silver measure weldon azure blue grey
4.80%	800975	#D9D9D9	D9D9D9	208 144 117	18 44 81	66 22 58	66 21 24	brillio baroque brass burning flitdip pinkish sand tan
2.40%	400487	#A0A0A0	A0A0A0	121 89 85	16 47 48	38 22 48	38 16 16	copper lumberjack old



Nome: Relic
Ano: 1997
País: América
Data de Saída: Janeiro 10
Subgênero: Monstro
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
43.52%	108111	#800000	800000	188 2 3	368 99 73	39 82 39	39 63 52	15 bright gardenham international midraw mordant orange red
32.39%	816796	#191919	191919	16 7 6	9 64 6	3 3 32	3 2 2	ashfall baraj cool maree nero rich smoky black grey
18.64%	452146	#333333	333333	147 4 6	359 98 58	38 67 38	38 53 41	dark black black black black you pose sargite totem crimson red
6.36%	161204	#999999	999999	161 2 4	358 98 41	29 58 35	29 41 28	burnt bronze oxide rededy rosewood american brown companion red
4.41%	104131	#333333	333333	68 4 3	1 95 24	18 38 27	18 27 14	ding burnt dark aubergine bean chocolate maroon black brown
2.87%	72081	#A0A0A0	A0A0A0	188 172 169	11 9 73	72 6 37	72 5 3	fantail half maroon missoune robal perfect shabous silk silver smelt taupe black pure



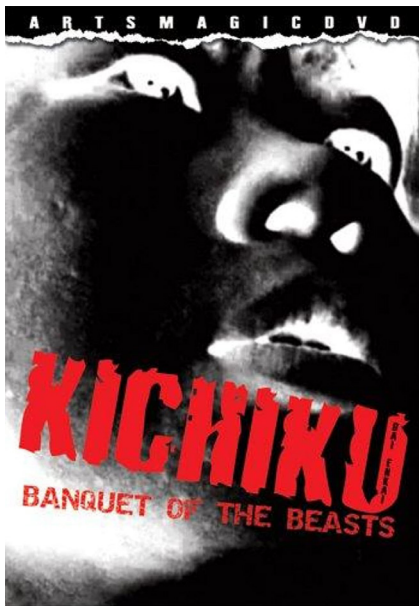
Nome: Mimic
Ano: 1997
País: América
Data de Saída: Agosto 2
Subgênero: Sci fi
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
75.49%	150 150 255 0	rich_black_001-0	#070403	7 4 3	16 56 3	1 1 43	1 1 1	cod rich black grey
12.87%	255 255 255 255	pristine_black_002-0	#1E201A	30 32 24	83 19 13	12 124 12	-3 4	dark black/old cyan/ double gear/ greenish jungle/ tan/ top yellowish black/ green grey
3.68%	255 255 255 255	armadillo_black_001-4	#474C47	71 76 71	127 7 38	32 4 147	-3 2	deep armadillo canyon cathedral cliffhanger century green/ magenta/ maroon/ space/ water 6
3.48%	150 150 150 150	litter_001-3	#7C8371	124 131 113	83 13 51	54 11 124	54 -6 5 9	light band/lost bitter cattle cobblestone grass/ reune rock/ smoke/ open/ night/ window/ green/ lemon/ yellow
3.12%	255 255 255 255	barbure_001-1	#353C24	54 60 36	76 48 24	24 16 119	24 -8 14	barbure/ help/ mad/ man/ olive/ sea/ sea/ green
2.16%	255 255 255 255	rich_black_001-1	#403D28	282 210 283	127 4 82	83 5 148	83 -4 3	violet/ corn/ emerald/ green/ half/ nurse/ pastel/ perigial/ purple/ quarter/ silver/ saaman/ blue/ grey



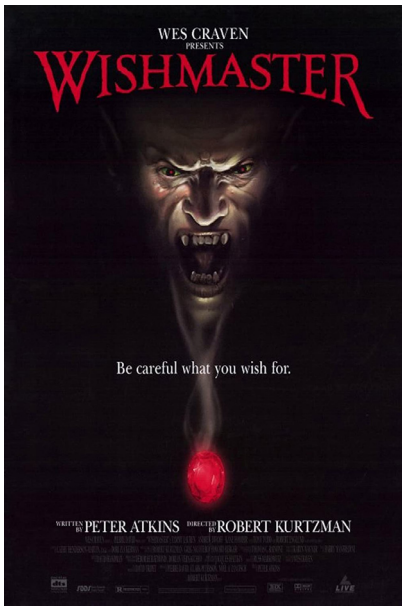
Nome: Kichiku Dai Enkai
Ano: 1997
País: Japão
Data de Saída: Agosto 28
Subgênero: Drama
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.

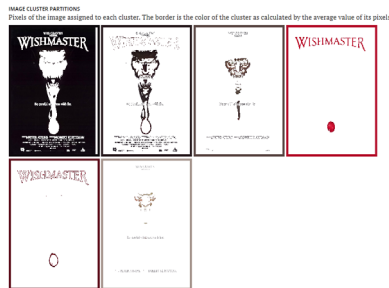


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
49.40%	255 255 255 255	rich_black_001-5	#0C0708	12 7 8	352 48 5	2 1 9	2 1 0	cod/onyx rich wood/brownish black/ grey
14.73%	255 255 255 255	rich_black_001-1	#F3F2F1	243 242 241	10 1 95	95 0 36	95 0 0	dark/ concrete/ eighth/ two/ purple/ quarter/ rice/ sand/ seaweed/ rich/ black/ grey/ white
11.76%	255 255 255 255	rich_black_001-4	#4F4C4C	79 76 76	156 4 31	33 2 14	33 1 0	black/ emperor/ mound/ man/ stone/ quarter/ ship/ silver/ break/ thunder/ grey
10.85%	255 255 255 255	rich_black_001-3	#959595	158 153 153	160 3 62	64 2 19	64 2 1	help/ mist/ mountain/ quarter/ release/ shady/ silver/ window/ spanish/ terra/ vinyl/ grey
8.86%	255 255 255 255	rich_black_001-2	#E71F27	231 31 39	358 06 91	58 86 34	58 71 49	cadmium/ freckle/ lust/ spanish/ red
4.37%	255 255 255 255	rich_black_001-0	#953231	149 58 49	0 87 58	36 48 29	36 42 33	affair/ humor/ bright/ chaos/ flash/ guard/ man/ fur/ milan/ pastel/ka/ pineapple/ pure/ silver/ nylon/ vermilion/ red



Nome: Wishmaster
Ano: 1997
País: América
Data de Saída: Setembro 19
Subgênero: Demônio ; Fantasia
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	84.27%	black	#180000	16 0 15	305 45 6	3 4 127	3 3 -2	coal jaguar onyx rich woodsmoke black grey
1	7.73%	white	#F0F0F0	255 255 255	0 0 0	100 0 0	100 0 0	barbecue caffeine cordial cocoa diesel double loyal soap cream
2	3.87%	dark grey	#584845	91 72 69	9 24 35	32 9 34	32 7 5	dark barista Congo Felix grayish half quarter reddish rough saddle combawhumble vermilion woody brown
3	2.13%	red	#E84C3D	181 14 43	145 93 71	38 69 28	38 61 32	Alabama glory lipstick pepper shrimp smaltine tape crimson red
4	1.41%	dark red	#980E19	91 11 25	350 87 36	18 38 22	18 35 15	deep dark lm madam maroon cell persian scarlet crimson red
5	1.20%	grey	#808080	128 128 128	0 0 0	0 0 0	0 0 0	antacid del double effervescent half hairy imagine melonier perfect quarter tin sandstone sunweathered super triple beer-bender

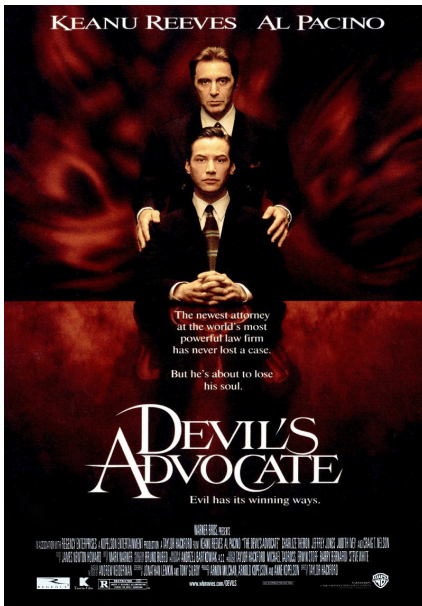


Nome: I know what you did last summer
Ano: 1997
País: América
Data de Saída: Outubro 17
Subgênero: Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	63.39%	black	#0F0E11	15 14 17	261 19 7	4 2 169	4 1 -2	burner cod onyx woodsmoke grey
1	14.49%	dark blue	#1F2230	31 34 40	228 36 19	14 10 284	14 2 -10	dark folic benzila bay oliveted thanale daystone indigo six six nine sea steel-windy blue grey
2	8.83%	blue	#5D72A4	93 114 178	223 45 66	49 33 283	49 7 -32	moderate cobalt powder blue
3	7.68%	dark blue	#313E54	49 62 100	225 52 39	27 25 285	27 2 -24	dark bay borish Ugoji flimgun gone many of port-pothole minus Sapphire sonic super time ultramarine weep blue
4	5.45%	light blue	#A5B2D0	165 178 208	222 21 82	73 17 227	73 2 -17	light echo memo pigpen gone rick rock semi-holby square steel-wind powder blue
5	0.85%	red	#E54210	90 33 29	5 68 35	21 30 32	21 26 16	burn burgundy rebus minimum inside pioneer plume point rick tipping venetian red



Nome: Devil's Advocate
Ano: 1997
País: América
Data de Saída: Outubro 17
Subgênero: Supernatural
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
56.88%	111,111	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	cool rich black grey
28.66%	55,555	#800000	128 0 0	50 0 0	0 0 100	10 0 100	0 0 100	submerge charcoal
12.45%	24,900	#800080	128 0 128	50 0 100	0 0 100	10 0 100	0 0 100	dark moosemoose oxblood red tan brown red
6.28%	12,450	#400040	64 0 64	25 0 100	0 0 100	5 0 100	0 0 100	slay box dust salt scorpion steam iragan grey
2.33%	4,660	#404040	64 64 64	25 25 100	0 0 100	5 5 100	5 5 100	stone brown yellow
2.21%	4,420	#C0C0C0	192 192 192	75 75 75	0 0 0	100 0 0	100 0 0	also coffee floozem half house poplarin quarter quilt talaka axes timberoff grey white



Nome: Scream 2
Ano: 1997
País: América
Data de Saída: Dezembro 12
Subgênero: Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

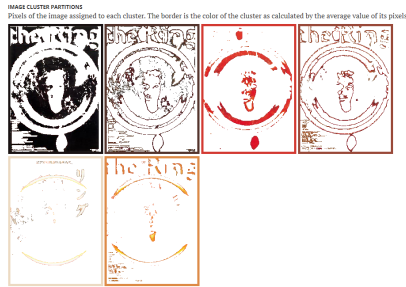


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
52.14%	104,280	#191919	25 25 25	10 10 10	0 0 0	5 5 5	5 5 5	burker cool oryx woodsmoke grey
24.81%	49,620	#707070	112 112 112	56 56 56	0 0 0	25 25 25	25 25 25	off double dove flake mid silver sonic dark charcoal grey
14.96%	29,920	#404040	64 64 64	25 25 25	0 0 0	12 12 12	12 12 12	dark bright charcoal futuristic jet oryx indigo sheep black grey
3.64%	7,280	#400000	64 0 0	25 0 0	0 0 100	5 0 100	5 0 100	terracotta slinky blue fish half kelpstone nude okay quarter robes sands sunset brown
2.45%	4,900	#400040	64 0 64	25 0 100	0 0 100	5 0 100	5 0 100	booster in egg chocolate coffee copper drubrow fudge cool old fashion earth stone brown brown
1.07%	2,140	#800000	128 0 0	50 0 0	0 0 100	10 0 100	10 0 100	dark berry blood lutey no pile sargite stone steam crimson red

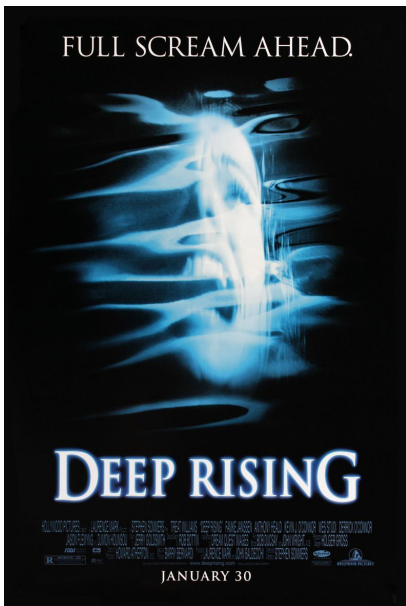


Nome: Ring
Ano: 1998
País: Japão
Data de Saída: Janeiro 31
Subgênero: Psicológico ; Supernatural
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

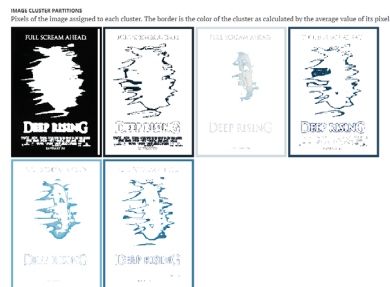


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
00	229	000000	#191272	25 18 18	337 27 18	6 3 16	6 0 1	very off asphalt barnsl charcoal loamish reddish smoky black brown grey
17	815	000000	#531126	83 51 43	11 48 33	25 18 16	25 14 11	dark belled earth espresso jernah lumberjack oak popplewood redwood ashlike stain umberland tree trape
12	555	000000	#033531	211 57 49	1 77 83	68 72 34	48 58 41	persian punch sunset valencia brown red
12	229	000000	#994839	153 73 57	10 83 68	41 41 38	41 32 25	algian chestnut magner coral al ambers fusian her trakeasa mago saria sandown
6	815	000000	#E2D4C2	238 218 134	35 18 92	88 14 91	88 2 14	english flouffe fignack ludo perei quarter ballstone dark triple white wallflower around white
5	915	000000	#D58A46	221 138 70	27 68 87	65 55 62	65 28 48	dull tan orange



Nome: Deep Rising
Ano: 1998
País: Japão
Data de Saída: Fevereiro 2
Subgênero: Crime ; Drama ; Ação
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
00	715	000000	#678888	7 8 8	202 12 3	2 8 240	2 8 8	cool sngs rich woodsmoke black grey
8	615	000000	#18243F	24 36 47	288 58 19	14 9 268	14 -2 -14	dark bark selenial diagona indan ink length magnum penicillin black
6	935	000000	#000000	209 219 222	137 6 87	87 4 229	87 -3 -12	lonese oil gloop glass half iron quarter surrender thunder prison burner grey white
6	425	000000	#214460	33 48 96	287 65 38	28 28 261	28 -1 -28	dark dark ballstone juan regal tan shipshape optometrist veritas aqua blue grey
6	335	000000	#7593CF	117 179 207	139 44 81	79 24 239	79 -13 -28	moonstone peagulf blue
5	885	000000	#35759C	53 117 156	283 66 61	47 28 255	47 -4 -27	astrol full optomet blue



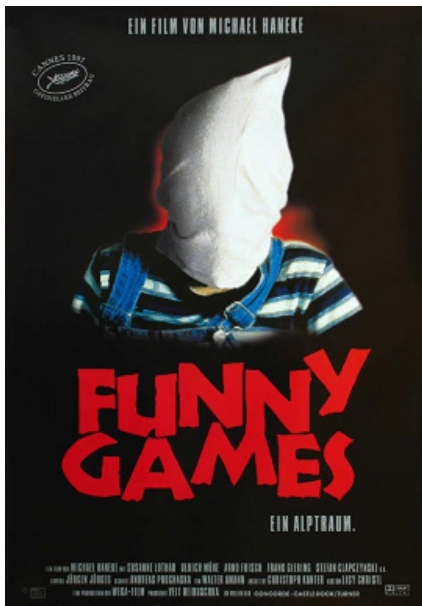
Nome: Dark City
Ano: 1998
País: América
Data de Saída: Fevereiro 27
Subgênero: Sci fi
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

MAGIC CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HUV	LCH	Lab	tags
0	68,70%	dark city	#181818	1 2 9	232 84 3	1 3 284	1 3 -3	cool governmental rich black grey
1	9,25%	light city	#991727	5 23 47	214 59 18	8 18 278	8 2 -18	midnight
2	9,54%	dark city	#193330	31 51 61	261 48 24	28 18 242	28 -19 -9	deep dark aquamarine cool deep navy light midnight
3	7,37%	dark city	#208889	32 187 137	187 71 54	42 28 242	42 -12 -23	deep neutral cyan soft cyan sky steel blue
4	3,58%	dark city	#88377C	6 63 124	211 95 48	37 48 202	37 6 -126	dark amethyst darkish hot deep ultramarine midnight steel blue
5	2,52%	light city	#881063	142 248 227	184 37 89	84 22 225	89 -118 -118	light amethyst neutral lamp



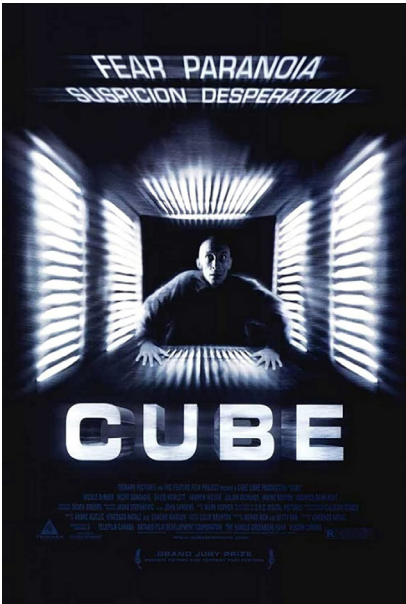
Nome: Funny Games
Ano: 1998
País: América
Data de Saída: Abril 3
Subgênero: Psicológico
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

MAGIC CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.

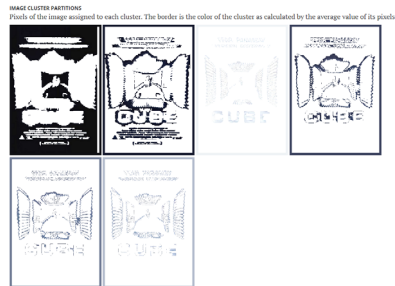


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HUV	LCH	Lab	tags
0	71,59%	dark city	#181818	24 22 19	36 23 9	7 2 83	7 8 2	very all blackish charcoal ashish reddish emerald black bottom grey
1	8,88%	dark city	#C41118	202 17 24	358 32 74	43 81 36	43 66 43	fiery forward lava merlot garnet vermilion crimson red
2	6,61%	dark city	#488E50	64 78 89	287 28 35	32 9 254	32 -2 -9	dark deep dark aubergine bed cover explorer greyish
3	6,51%	dark city	#E29E60	226 239 208	148 9 91	92 9 161	92 -3 -1	light warm coffee caramel hot house iron 150 mystic
4	4,12%	dark city	#41826A	129 148 138	173 6 55	57 4 188	57 -4 -1	light amber black cold cyan granite gunmetal made
5	2,28%	dark city	#657116	101 23 22	1 78 39	22 48 32	22 34 23	dark charcoal freshwater hot maccaroni in person



Nome: Cube
Ano: 1998
País: Canadá
Data de Saída: Setembro 11
Subgênero: Independente ; Sci fi
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

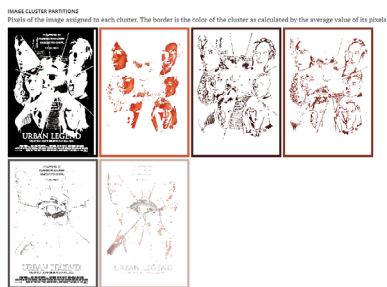


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	43,405	black	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	bunker cool onyx rich woodsmoke black grey
2	16,865	light grey	#f0f0f0	22 26 45	129 53 18	19 15 288	18 5 -14	casual life image nice blue
3	12,818	white	#ffffff	239 243 246	218 3 96	96 2 256	96 0 -2	art's others sabbil concrete flash muralist porcelain sand seaweed mid grey white
4	8,555	white	#ffffff	57 64 92	227 38 36	28 18 284	28 4 -11	dark fuchsia close digital discount greyish gulf punky spunkly super some true navy blue grey
5	6,235	white	#ffffff	111 122 148	222 25 58	51 16 227	51 2 -15	lych handcloud webcolor
6	6,095	white	#ffffff	178 187 204	219 11 89	76 10 222	76 0 -18	white color copper heather lod water oxygen party alpha opanda blue



Nome: Urban Legend
Ano: 1998
País: América ; Canadá
Data de Saída: Setembro 25
Subgênero: Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	52,908	black	#000000	7 4 4	5 58 3	1 1 27	1 1 0	cool rich black grey
2	15,196	red	#d9534f	211 85 53	12 75 83	53 65 42	53 48 43	medium flame pass tomato vermilion
3	18,318	white	#ffffff	64 28 25	6 62 25	16 28 32	16 17 11	dark bean cedar coccia mello rustic short senna black red
4	9,818	white	#ffffff	132 54 48	9 71 53	34 43 38	34 34 26	burnt apple cactus coral crab dandriflake al ember's robin roller valve thunderbird tomato umber red
5	6,995	white	#ffffff	85 78 77	12 9 33	34 3 48	34 2 2	aluminum basalt black brownish amber/orange/masthorn maple summer vesale silverstone lunstone grey
6	6,805	white	#ffffff	283 174 163	18 19 79	73 13 46	73 9 9	cherry clean/ruary melatonin oxygen pinkish shell soulmate grey pink



Nome: Phantasm Oblivion
Ano: 1998
País: América
Data de Saída: Outubro 13
Subgênero: Fantasia ; Sci fi
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

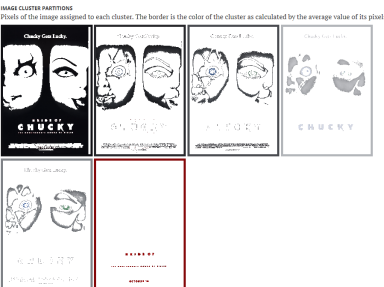


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	33,48%	000000	#100800	22 8 6	8 73 9	3 5 29	3 4 3	very slight teal; looks deep; classic; more red; light; reddish; color; smoky; black; brown; grey
2	28,94%	FF0000	#E70815	231 80 21	17 91 90	55 82 47	55 56 68	deep; iridescent; orange
3	18,92%	FF0000	#A41410	74 20 16	4 78 29	16 38 33	16 26 16	dark; french; pure; van
4	16,16%	FF0000	#91280F	145 40 15	11 89 57	33 58 42	33 43 38	brown; red
5	6,88%	FF0000	#F4A465	244 164 70	33 71 96	74 62 78	74 21 59	light; lively; scandale; sun; orange
6	3,75%	FF0000	#F50E14	245 222 195	32 21 96	98 17 76	98 4 16	argile; blue; shiny; egg; white; ochre; brown; light; pink; purple; quarter; saucer; ochre



Nome: Bride of Chucky
Ano: 1998
País: América
Data de Saída: Outubro 16
Subgênero: Humor Negro ; Slasher
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	57,47%	000000	#020812	14 14 18	244 23 7	4 2 293	4 1 12	bunker; cool; arny; woodsmoke; grey
2	14,17%	000000	#272728	33 39 43	235 11 17	16 2 287	16 1 13	basilite; charcoal; double; flint; grey; flint; jaguar; right; profile; custom; translucent; dark; night; not; some; black; blue
3	9,78%	000000	#040808	73 75 80	222 9 31	32 3 274	32 0 13	dark; abyss; bleached; black; color; warm; fusious; half; motion; shadow; deep; blue; grey; lavender
4	9,73%	000000	#080808	178 141 145	228 4 73	74 3 272	74 0 13	flint; bonfire; copper; charcoal; half; more; surrender; grey; lavender
5	8,14%	000000	#7E0810	126 128 134	212 6 52	54 3 258	54 0 13	eggs; jumbo; negro; revolution; rolling; stone; sword; trinity; burnt; web; grey
6	6,69%	000000	#040808	132 7 9	309 95 52	27 48 37	27 48 36	deep; dark; beam; blood; devil; ink; maroon; web; common; red

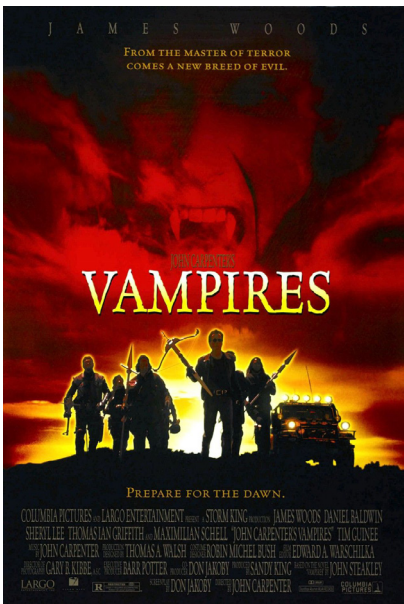


Nome: Apt Pupil
Ano: 1998
País: América
Data de Saída: Outubro 23
Subgênero: Crime
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	64.31%	black	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	almost cool rich black grey
1	16.06%	white	#FFFFFF	255 255 255	0 0 100	100 0 0	116 124 124	whites breathless designer gendarme greyer half iron thunder arcson zumtobel gray white
2	8.98%	grey	#777777	123 123 123	29 29 29	29 29 29	28 -5 -4	slate steel arsenic atomic big nose shawls cool lined magenta more magenta pink spruce stone black
3	8.40%	red	#CC0000	204 0 0	33 0 100	58 13 228	58 -10 -9	swash caribbean gothic greyish horizon wicker
4	8.85%	blue	#0000CC	0 0 255	240 0 100	116 124 124	116 124 124	deep vivid cadmium corals fu cross saffier crimson red
5	8.78%	brown	#800000	128 0 0	33 0 100	58 13 228	58 -10 -9	deep burnt dark reddish rosewood tan brown crimson



Nome: Vampires
Ano: 1998
País: América
Data de Saída: Outubro 30
Subgênero: Neo Western ; Vampiros
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
0	46.81%	black	#171615	23 22 21	25 5 9	7 8 65	7 0 6	all brownish charcoal canyon eerie reddish black grey
1	17.28%	red	#E60000	111 7 3	2 97 43	22 53 37	22 42 32	dark burgundy papercase just forestar maple oxide roddy brown red
2	15.71%	blue	#420080	66 13 0	8 93 26	12 31 35	12 25 17	deep burnt bean leaf maroon van black brown
3	13.15%	yellow	#B11034	177 38 4	9 98 69	38 75 42	38 56 58	among 10 international milano mordant rufous scarlet orange red
4	4.81%	orange	#E48023	234 189 35	48 85 92	78 75 88	78 3 75	late bright galileo gold me moon saffron sun tops yellow
5	2.22%	grey	#E0E0E0	224 224 224	30 30 30	30 30 30	30 30 30	pink light amber beige lime thames shandeler double eighth graph hampton putty ruffa venice white



Nome: I still know what you did last summer

Ano: 1998

País: América ; Alemanha

Data de Saída: Novembro 13

Subgênero: Slasher

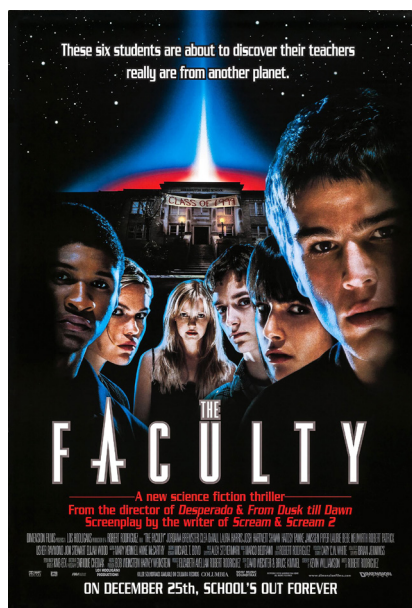
Título: Tipografia

Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSL	LCH	Lab	tags
52.33%	1191511	chocolate	#191511	25 21 19	15 21 18	7 2 44	7 2 1	very all brownish chocolate hazore reddish smoky black brown grey
15.65%	341818	chocolate	#341818	52 27 27	358 49 28	13 14 21	13 13 5	chocolate cocoa eclipse hazore pinkish grey jumpstart seal caramelized tangy tea brown
11.56%	288157	chocolate	#288157	288 157 151	6 27 82	69 21 38	69 18 18	chocolate cocoa eclipse hazore pinkish grey jumpstart seal caramelized tangy tea brown
8.80%	181387	chocolate	#81387	177 88 87	8 51 69	48 48 25	48 36 17	chocolate cocoa eclipse hazore pinkish grey jumpstart seal caramelized tangy tea brown
6.24%	168446	chocolate	#88322E	168 44 46	358 57 41	27 38 24	27 27 12	chocolate cocoa eclipse hazore pinkish grey jumpstart seal caramelized tangy tea brown
6.80%	1413045	chocolate	#413045	65 61 69	265 12 27	27 6 387	27 3 4	light chocolate floury grey green half hazore purple martin metal rosbare rosbare grey year black grey



Nome: The Faculty

Ano: 1998

País: América

Data de Saída: Dezembro 25

Subgênero: Sci fi

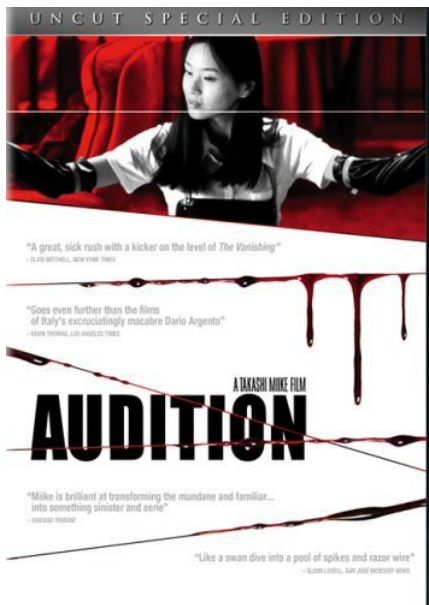
Título: Tipografia

Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSL	LCH	Lab	tags
61.83%	141412	black	#0E0E0E	14 14 12	52 14 6	4 1 184	4 8 1	cool marshland onyx smoky woodsblack black grey
13.84%	4454747	dark	#4454747	74 71 71	356 9 31	31 3 14	31 3 1	dark emperor fuscous half liver metasthen chiller transformer roudon grey
7.41%	190190284	grey	#C7C7C7	190 190 284	251 3 88	88 3 268	88 1 3	grey grey metallic french ghost in movies prison lighty buff the night grey
6.92%	1470670	blue	#333445	147 66 70	16 53 58	44 38 46	44 22 22	light copper fawn fire explosion legend mix mule substance saphron lighty
5.91%	32109175	blue	#28284F	32 109 175	288 81 69	45 41 231	45 1 41	medium strong bluish coriiflower french honolulu garden appleberry spanish blue
2.84%	1173835	red	#811223	117 38 35	358 83 69	38 67 33	38 57 36	caribbean cornell del frederick indian poppy pale pinkish buff torso updated red

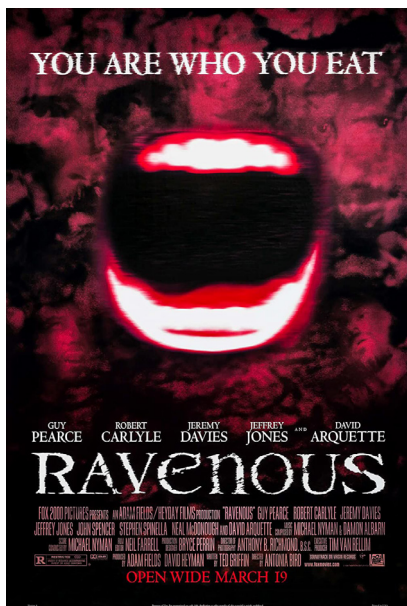


Nome: Audition
Ano: 1999
País: América
Data de Saída: Março 1
Subgênero: Mistério ; Drama
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	LAB	tags
1	51,798	background	#F0F0F0	253 252 252	21 8 99	99 8 55	99 8 8	pink aluminum desert fire of rock salt suspension storm grey red white
2	29,876	text	#1580E0	21 14 14	358 34 8	4 3 17	4 3 1	asphalt burgul koma mane oryx smoky black grey
3	9,843	text	#6B5555	107 101 101	359 6 42	43 3 18	43 3 1	chinese dim-dim grey dim grey granite idiosyncratic monochrome reception grey
4	7,285	text	#541215	84 16 21	337 79 23	17 25 28	17 21 18	Bulgarian health maroon oak parkian red rose
5	7,145	text	#C7B9B9	199 191 191	359 4 78	78 3 19	78 3 1	pink slate also black silver Foksum imagine lavender/kuah quarter silver spray soft grey lavender white
6	4,855	text	#8A1910	164 25 29	359 85 64	35 65 34	35 54 36	bonfire carnine del frederick mezzan pulber ruby scarlet speckle camelia foto crimson red



Nome: Ravenous
Ano: 1999
País: América
Data de Saída: Março 19
Subgênero: Adventure ; Western ; Canibalismo
Título: Tipografia
Tipo: Ilustração

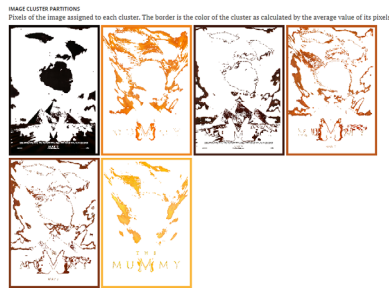


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	LAB	tags
1	49,965	background	#C0C0C0	12 6 7	346 52 5	2 2 1	2 2 8	cool orange-rod black grey
2	17,326	text	#80131F	64 23 31	349 64 25	14 21 12	14 21 5	earth resulting rustic red
3	13,485	text	#7A2224	122 34 52	347 73 48	28 41 15	28 39 11	cl letter wallpaper paperlike raspberry rooster scarlet red
4	6,935	text	#6A5B53	108 88 83	353 24 42	37 12 12	37 11 2	beretta buccanier campo dinardo elony felton ferns galaxy trim quarter lambskin brown rose
5	6,615	text	#E70E25	231 222 224	345 4 91	89 4 8	89 4 8	slush box also white pure lavender/kuah lilac pinkish seashell soft-mlange grey sandstone peach white
6	5,798	text	#E241E	246 36 62	351 83 81	45 31 25	45 64 30	beige cardinal Memphis permanent rusty red noise

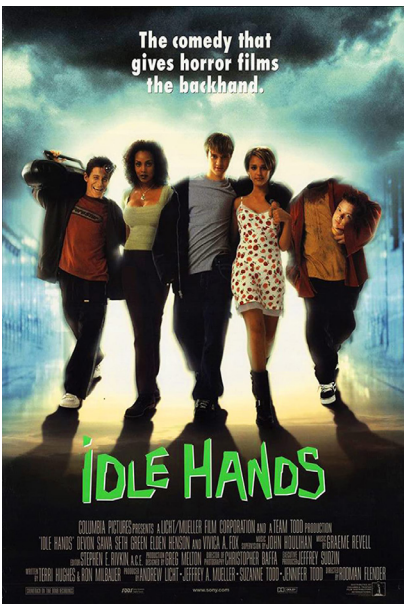


Nome: The Mummy
Ano: 1999
País: América
Data de Saída: Abril 16
Subgênero: Fantasia ; Ação, Aventura
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	38.87%	background	#120000	19 10 0	17 68 0	3 4 45	3 3 3	asphalt barrel coast/coastline maize nero sandy/black grey
2	19.51%	pyramids	#E69A00	227 130 28	29 68 83	65 75 62	65 35 66	gold ochre pumpkin saffron tango cast yellow
3	14.39%	face	#431E14	67 38 20	13 70 26	16 23 42	16 17 15	chop dark cedar derby iron/bark oak pecan/rum short slagger black brown
4	13.66%	pyramids	#8B561A	187 86 26	22 86 73	49 63 53	49 38 51	burnt cinnamon fiery paper roughly denim/velvet/orange
5	18.82%	pyramids	#823919	130 57 25	18 81 51	33 45 49	33 29 34	canyon copper curtain ochre peanut brown
6	18.81%	pyramids	#F4A93A	258 182 58	39 77 98	78 78 78	78 14 68	anti-chinese dual/fingus full/golden meadow/rubber superstone yellow

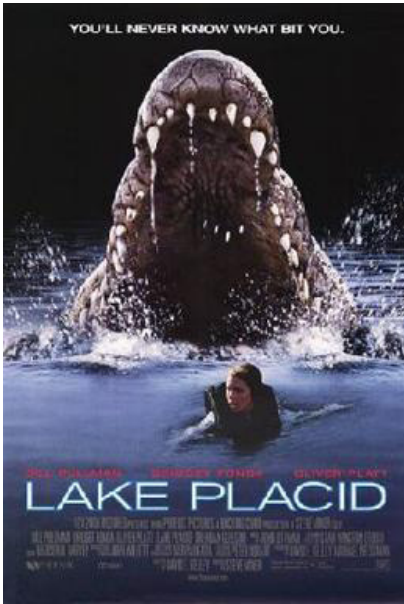


Nome: Idle Hands
Ano: 1999
País: América
Data de Saída: Abril 30
Subgênero: Fantasia ; Comédia
Título: Lettering
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	48.85%	background	#F1F1F1	25 25 25	100 14 10	0 2 7	0 2 0	all/black brownish charcoal eerie/magenta/ochre/black grey
2	18.46%	characters	#C1C1C1	127 127 127	152 14 89	58 16 110	58 -6 15	light and ironstone/athis/ochre/corn/cream/daydream frost half mist/soot/special/sara/yang/pung yellow
3	16.28%	characters	#8B8B8B	133 133 133	173 26 78	70 17 188	70 -17 -12	grayish/gulf/kumatsuki/murple/sea/cream/sun/purple
4	15.66%	characters	#6C6C6C	76 81 77	127 6 22	34 3 148	34 -1 2	armadillo/black/cape/cathedral/cool/gravel/ironwood/loam/quartz/ash/stone/straw/strawberry grey
5	7.11%	characters	#4A4A4A	118 118 118	26 61 54	43 33 82	43 15 28	clay/magma/midnight/natural/pinkies/ripe/sugar/soffee/trump/brown
6	2.87%	characters	#4A4A4A	74 197 69	118 65 77	71 78 138	71 -58 52	digital/fingus green



Nome: Lake Acid
Ano: 1999
País: América
Data de Saída: Julho 16
Subgênero: Comédia
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

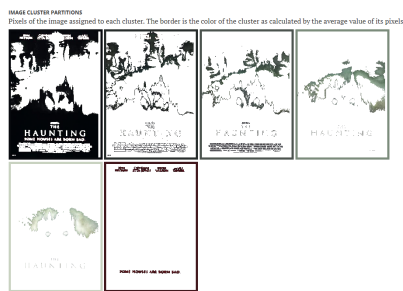


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSL	LCH	Lab	tags
1	38.31%	dark blue	#1B1E1E	27 23 24	345 13 11	0 2 0	0 2 0	all black brownish charcoal ferns megerachad reddish black grey
2	13.15%	light blue	#023C3F	44 44 63	239 31 25	19 13 232	10 5 -12	bullet charade sky story express midnight quantumblack rock steel wires comrad white black grey
3	12.83%	white	#5C5859	92 89 89	313 13 36	35 8 332	35 7 -4	dark dot jump liver megerachad malibu muflet quantum white space grey
4	11.86%	grey	#3580A4	118 128 170	228 38 67	54 24 285	54 9 -23	graph wild powder blue
5	11.82%	light blue	#474D71	71 77 113	231 38 44	34 23 288	34 7 -22	stomach digital engine heron/mooves night pacifica quantum light black white blue
6	9.63%	black	#000000	150 157 208	256 7 75	70 7 101	76 4 -6	lake fresh ghost grey/black haxe monospace suit blue grey lavender



Nome: The Haunting
Ano: 1999
País: América
Data de Saída: Julho 23
Subgênero: Supernatural
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSL	LCH	Lab	tags
1	52.43%	dark blue	#000000	0 10 14	219 42 5	3 2 271	3 8 -12	almost cod eyes rich wood/mole black grey
2	15.49%	light blue	#023E3A	38 43 42	164 11 17	17 2 178	17 -2 8	burke charleston order double element fingo quantum black green grey
3	12.76%	white	#4A534E	75 83 78	145 9 32	34 4 158	34 -4 2	lake dark bush/berg calm orange cape off/manger cod quantum greenish brown male/great grey
4	9.87%	light blue	#78B878	123 139 123	119 12 55	56 11 143	56 -9 9	blue/gas mummy/kauna smoke smoky spanish comb wood/brown wahoo blue green
5	7.58%	white	#C0C0C0	200 218 192	93 8 82	83 10 131	83 -8 9	all best/ satene day half/harp hong/lees mist ocean/park tea/extra/summer green white
6	2.74%	black	#40171C	64 23 28	353 64 25	14 22 18	14 21 7	dark brown oxide washing/polic/berne net



Nome: Deep Blue Sea
Ano: 1999
País: América
Data de Saída: Julho 28
Subgênero: Sci fi
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	40.22%	14 black img01	#070013	7 8 19	239 63 7	2 5 206	2 1 -1	dark navy bunker charcoal onder gummat jaguar pepper rich vulcan woodsmoke black blue
2	28.11%	81 blue img02	#546991	56 105 145	223 18 51	45 24 281	45 4 -24	darkwater paper jeans kashmir kinflechter ufo hakone veranah blue gray
3	17.35%	45 gray img03	#243348	42 51 75	223 44 29	22 16 282	22 3 -16	brady hunting theodores creosote doornier horner madison reynold yellow white blue
4	15.14%	141 blue img04	#85F1C3	143 159 195	222 27 76	95 21 278	95 3 -21	pale blue
5	4.54%	239 gray img05	#EFF193	239 241 243	218 2 95	95 1 268	95 8 -1	off offens concrete fish mustard portland sand washed red gray white
6	1.37%	177 brown img06	#AA705E	178 112 94	14 43 67	53 28 43	53 21 20	no blue bronze choss off pinkish saena brown



Nome: The Sixth Sense
Ano: 1999
País: América
Data de Saída: Agosto 6
Subgênero: Psicológico ; Thriller
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	67.83%	138 black img01	#040202	4 2 2	355 59 2	1 1 12	1 1 8	cool rich black gray
2	18.31%	142 brown img02	#921816	46 24 22	6 53 18	11 12 31	11 11 6	bean cocoa coffee cuban eclipse gondola marie seal tan brown
3	7.92%	205 red img03	#D07C38	228 124 56	25 78 86	62 61 58	62 32 52	barometer faultback hera hi jiro pizza poppy wild target tea root
4	7.38%	146 brown img04	#9D3818	93 48 27	12 72 37	23 31 41	23 24 29	dark brown sapele espresso marmalum oak plavet point eggplant
5	5.69%	146 brown img05	#95A422	158 98 34	17 77 59	39 48 48	39 32 36	cumin
6	1.75%	146 brown img06	#B48A5F	186 181 175	38 6 73	74 4 85	74 8 4	stucco six eight fogg blue fall moir mountain perfect yellow sandstrange teal teardrop teal rope gray



Nome: Stir of Echoes
Ano: 1999
País: América
Data de Saída: Setembro 10
Subgênero: Supernatural
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

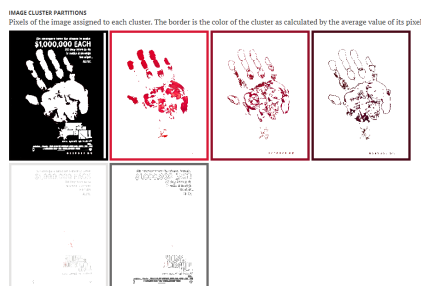


Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
50.91%	1000000	#100000	16 5 5	5 71 6	2 3 26	2 3 1		asphalt bangal codr deved maine nero rich sandy black gray
14.02%	280000	#F9239F	118 35 15	12 87 46	27 47 42	27 35 32		maucha puella
14.00%	280000	#453B10	69 24 16	9 76 27	15 26 37	15 21 16		bean chief rebel iam black
10.23%	204600	#A9551A	165 85 26	25 85 66	46 56 57	46 38 47		serena orlando
5.41%	108200	#E1D0A3	225 214 163	49 28 88	85 27 98	85 14 26		beamer large chocolate green shoule hampton jump lands saying soldier natura samsa more
4.80%	96000	#7E8E3F	231 180 63	45 73 91	79 66 88	79 2 66		mean ranch teddy brown



Nome: House of the Haunted Hill
Ano: 1999
País: América
Data de Saída: Outubro 29
Subgênero: Supernatural
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia



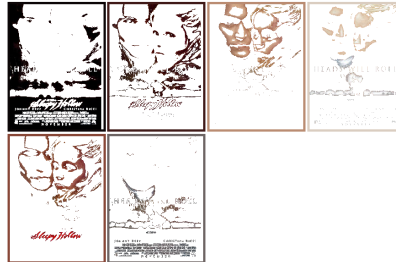
Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
75.94%	1518800	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0		almost codr rich black gray
8.34%	166800	#E81E1E	216 23 53	351 89 85	46 78 28	46 69 36		hild allent amaranth cherry madder crimson red rose
5.23%	104600	#930027	147 13 39	348 91 57	31 57 24	31 52 24		burgandy chie code hot monarch pagrika western red
4.23%	84600	#400017	72 0 23	346 98 28	13 32 17	13 38 9		dark lab maroon sea temptress
3.67%	73400	#E4E3E2	228 227 226	19 1 99	98 1 53	98 0 6		pluma concorra half house mercury platinum saashell gray white
3.36%	67200	#808080	128 128 128	15 1 42	45 0 44	45 0 6		chizma dim dimgray dimgray dove flow granite sange gray



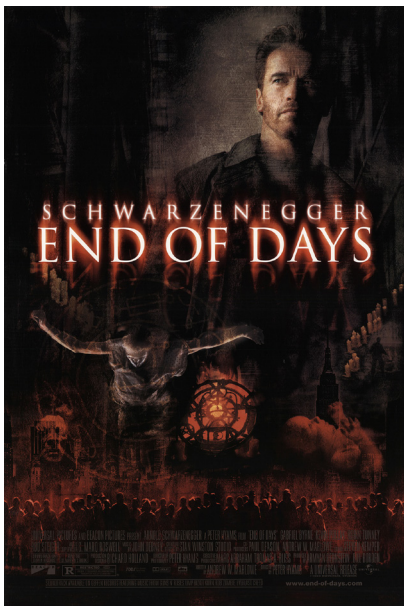
Nome: Sleepy Hollow
Ano: 1999
País: América
Data de Saída: Novembro 19
Subgênero: Gótico ; Psicológico
Título: Lettering
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



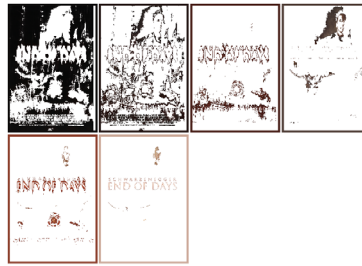
Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags	
1	34,71%	gnd_255.7	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	cod onyx rich black grey	
2	14,94%	red_255.29	#800000	128 0 0	0 0 100	0 0 100	0 0 100	dark bean cedar cove rufous warm red	
3	14,25%	light_255.181	#E0E0E0	224 224 224	0 0 0	100 0 0	100 0 0	light half fulgore sands beige	
4	13,21%	sky_255.181	#A0C0E0	160 192 224	210 225 192	30 12 86	83 8 73	83 2 8	honeydew blue lush cloud drought english half rose pastel pearl quarter sandpit sky ayle over brown lavender white
5	11,78%	sky_255.181	#A0C0E0	160 192 224	210 225 192	30 12 86	83 8 73	83 2 8	sky copper fire constrictor humming pearl rust salmon
6	11,21%	sky_255.181	#A0C0E0	160 192 224	210 225 192	30 12 86	83 8 73	83 2 8	harmala rhone double dust night blue identity tonalide quarter schooner scorpion storm grey



Nome: End of Days
Ano: 1999
País: América
Data de Saída: Novembro 24
Subgênero: Fantasia ; Ação
Título: Tipografia
Tipo: Fotografia

IMAGE CLUSTER PARTITIONS
 Pixels of the image assigned to each cluster. The border is the color of the cluster as calculated by the average value of its pixels.



Cluster colors, sized by number of pixels:

cluster	pixels	name	HEX	RGB	HSV	LCH	Lab	tags
1	57,97%	gnd_255.2	#000000	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0	cod onyx smoky woodsmoke black grey
2	21,91%	red_255.9	#800000	128 0 0	0 0 100	0 0 100	0 0 100	barbecue blackout covee diesel double gambale loyal night rider sooty brown
3	7,95%	red_255.9	#800000	128 0 0	0 0 100	0 0 100	0 0 100	bean cedar covee hulkam rufous scoria
4	5,82%	red_255.9	#800000	128 0 0	0 0 100	0 0 100	0 0 100	dark bean cedar covee crater lava liver past rock sauge
5	3,99%	red_255.9	#800000	128 0 0	0 0 100	0 0 100	0 0 100	cheesnut coral at anthers bluen fire melia musk rust talia
6	2,35%	red_255.9	#800000	128 0 0	0 0 100	0 0 100	0 0 100	berkeley clam surmy midskin shell suit

Apêndice C Significado das Cores por Eva Heller

C.1_AZUL

Simpatia / Harmonia / Amizade / Confiança

É a cor mais citada quando falamos de simpatia. Associamos contextos amplos, como o facto do céu ser azul, e o céu é algo que pertence a todos. Dai a segunda cor associada a estes adjectivos ser verde, a componente terrestre, que também pertence a todos

Distância / Eternidade / Infinito / Grandeza

O céu é azul, portanto associamos à vastidão do céu. Além disso, associamos azul a objetos longínquos, por causa da camada de ar e objetos a cores quentes são vistos como estando mais perto."

Fidelidade

Fidelidade tem a ver com a distância, porque só havendo distância é que a fidelidade é colocada à prova

Fantasia

Azul-Violeta-Laranja é a mistura perfeita para representar fantasia. Azul representa o longínquo, assim como as ideias cujo realizações estão longínquas

Divino

Os Deuses vivem no céu, o céu é azul

Gélida / Frio

Se tivermos frio, os nossos lábios, mãos e pés ficam frias (experiência humana).

Como também é uma cor que cria distância, torna o espaço mais frio.

Inteligência / Ciência / Concentração / Independência / Esportividade / Masculino

É a cor que associamos com virtudes intelectuais porque está associado com o masculino. Sempre que têm de ser decisões tomadas acima das emoções, associamos ao azul, por ser frio.

Feminino

Antigamente, azul era mais rapidamente associado ao feminino, porque representa água, e ela é calma, introvertida e passiva, como as mulheres

Prático / Técnico / Funcional

Cor dos Operários

Azul claro- Nobreza

Azul Escuro- Operário

Cor das Calças Jeans

Diversão

Blue Hour , ao anoitecer, quando saímos do trabalho (Na Alemanha, os bares têm ofertas e são chamadas de Hora Azul)

Principal cor dos produtos de Dormir e Tranquilizar, e também é a cor predileta para roupa de cama e camisolas.

Passividade

Anseio "Azul significa ""triste"" e ""melancólico"" em inglês

Também na Literatura, representa tristeza"

Mérito

Para situações de cerimónia, muitas figuras de poder usam a faixa azul ao peito.

Paz

Nos países Socialistas a bandeira da paz é Azul

C.2_VERMELHO

Amor / Ódio

Ficamos Vermelhos de Vergonha, Irritação ou Excitação. Temos ainda de nos lembrar que a mesma cor associada com outra tem um significado diferente, e que se a cor que estiver associada for o preto, o significado positivo fica negativo

Força / Potência / Coragem / Atrativo

Associado ao sangue, e sangue é vida (portanto vermelho é a cor da vida)

Calor / Energia / Paixão / Desejo

Fogo. Assim como o Fogo, a paixão também se deixa queimar e arder.

Divino

Os Deuses aparecem em nuvens ou fumaças, e vermelho é igual a fogo

Alegria de Viver / Felicidade

Vermelho representa amor, e amor é felicidade

Pai Natal

Proximidade / Sonoro / Extroversão

Vermelho vai sempre chamar à atenção

Pedestres vestidos de vermelho vão parecer sempre mais perto que aqueles vestidos de Azul

Vermelho é, por norma; a Cor dos Extrovertidos

Ira / Agressividade / Excitação

Sinais de Sinalização

Principalmente conjungado com preto (como por exemplo, vermelho-laranja-preto), representa ira

Na guerra derrama-se muito sangue. Agressões derramam sangue."

Perigo / Proibido

Sinais de Sinalização (Porque vão sempre parecer mais perto)

No Futebol, cartão vermelho de penalização"

Sedução / Sexualidade / Erotismo

É associada à moda da noite

Imoral

Cabelos Ruivos eram associados a bruxedo

O inferno é vermelho, vermelho invoca pecado

Justiça

Cor das correções na escola, Cortes de orçamento, medidas drásticas

Dinamismo / Atividade

Carros de Corrida

Coca Cola

Cigarros

C.3_AMARELO

Lúdico /Recreação/Jovialidade/Otimismo

Representa o Sol

Representa Alegria, porque os alegres têm uma energia solarenga

Energia

Luz/Iluminação

Luz do Sol é Amarela

Valioso

Ouro

Verão

Sol

Maturidade

Idade Idealizada como dourada:espigas douradas, frutos dourados, folhas douradas

Inveja / Ciúme / Avareza / Egoísmo

Amarelo é a cor de tudo o que provoca raiva, como enxofre

Acidez

Representa o Limão, a fruta mais amarga

Espontaneidade / Impulsividade/ Intrusão / Ostentação

Chega como um raio de Sol. Por isso é a cor da espontaneidade e Impulsividade.

Cartão Amarelo do Futebol

Preto sobre amarelo é associado à sinalização de advertências

Hipocrisia

É uma cor política.Também é uma cor associada aos traidores (judas é normalmente pintado em telas amarelas)

Envelhecido

Representa o passar do tempo e do sujeito. Os dentes ficam amarelos, a pele fica livida

C.4_VERDE

Agradável / Tolerância

É a cor intermediária- se azul significa frio e vermelho quente, verde é a temperatura perfeita

Natural

Simboliza a Natureza

Vivacidade / Saudável

Simbolo de vida, não só da humanidade, mas de tudo o que cresce
Verde é Vitalidade

Primavera

A natureza começa a crescer depois do inverno, representa fertilidade

Refrescante

Tudo o que é verde transmite a sensação de frescura (vegetais, fruta)

Juventude

Processo de Maturação da natureza passa pelo verde (vinho verde, frutas)

Esperança/Confiança

Este significado dura à séculos porque está ligado com a primavera, que significa renovação após um tempo de escassez

Venenoso

Verde é a cor de tudo o que é venenoso

Tranquilizador / Abrigo

Cor da aspirina e da Natureza

Credibilidade/Segurança

Semáforos, acesso livre, caminhos de socorro são setas brancas sobre fundo verde

C.5_PRETO

Fim

No Universo, existe preto, a absoluta ausência de Luz.
Tudo termina em preto
Ausência de Cores

Luto

Fim, cinzas

Ódio

Vermelho é amor, mas vermelho com preto é ódio,
porque preto com qualquer cor resulta no seu significado negativo

Egoísmo / Infidelidade

Juntamente com o amarelo, representa hipocrisia, infidelidade. Amarelo em si tem vários significados negativos.

Misterioso / Magia / Introversão

Juntamente com violeta, são cores do oculto, da magia.
Representa o ceu Noturno

Mau / Ruim / Azar

Dia Negro, "Sexta Feira Negra"

Conservador

Smoking, roupa elegante

Protestantes/Autoridades

Tanto os protestantes, para se esconder ou passarem despercebidos,
ou as autoridades podem ser representadas com preto

Elegância

Preto garante elegância na moda. Moda conservadora de cavalheiros,
smokings

Violência/Brutalidade

Movimentos políticos com muito poder podem se apresentar com a cor
da morte

Apertado / Desajeitado / Dureza / Pesado

Espaços com moveis preto parecem meonres
Cria fortes contrastes
Um sofá preto parece duro
O preto Impressiona mais

C.6_BRANCO

Princípio / Novo

Branco é o início
Deus criou o mundo e disse "" Faça-se Luz!""

Bem / Verdade / Ideal / Perfeição / Honestidade

Branco é a cor dos Deuses ; Papa traja branco
Também era usado por reis e rainhas em coroações
Quanto mais branco, mais perfeito ele é, mais puro."

Clareza / Exatidão

Ambos componentes da verdade
Branco representa o bem e o Preto o Mal

Sussurante/feminino

Branco é nobre, mas fraco.
É a cor do silêncio

Pureza / Limpeza

Tudo o que precisa de ser higiénico e branco, para se ver a sujidade
Torna a Limpeza facil de controlar

Inocência

Branco é Imaculado, esento de pecados, portanto representa Inocência

Espíritos

Porque os mortos, por norma, vestem branco
É comum entregar flores brancas no funeral

Objetividade/Neutralidade

Ajuda a destacar outras cores

Leveza

Representa o vazio, cor do desconhecido. O que está vazio, está leve.
Roupas brancas são mais leves

C.7_LARANJA

Deleite / Prazer / Aromático

O aroma é diversificado, pois tanto pode ser doce, amargo, ácido.

Recriação / Sociabilidade / Lúdico

Cor da diversão, da sociabilidade, lúdico.

Intrusivo / Assediante

Aliado à sua associação à extroversão

Controverso / Inconformismo / Originalidade

Como cor da recriação, ninguém leva a sério
Foi a cor característica do plástico durante muito tempo
Associamos ao artificial, não é a cor de artigos caros

Perigo

Venenos, luz intermitente, por do sol que antecede a noite

Outuno

Folhas nas árvores e no chão

Extroversão / Atividade / Proximidade

É a combinação de Luz e Calor, não é sufocante como o vermelho e não tão claro como o amarelo.

C.8_VIOLETA

Poder

Antigamente, a preparação de uma cor púrpura durava anos. Portanto, só pessoas de posses é que o usavam

Devoção/ Fé

Segundo a religião, Branco é uma cor divina, preto uma cor política, e violeta a cor da teologia

cor usada pelos ministros nas igrejas
cor sempre atribuída a cardeais de altas posições
Cor eclesiástica

Penitência / Sobriedade

Nas confissões, os sacerdotes usam uma estola violeta
violeta é a cor do jejum e também representa sobriedade, tudo o que
alguém ligado à religião tem de ser

Extravagância / Singularidade

A primeira impressão do violeta é que é uma cor extravagante
Nada na natureza é naturalmente violeta
Chama à atenção

Vaidade

Violeta é a cor dos pecados bonitos, ou seja, pecados femininos.
Vaidade é um dos sete pecados mortais

Magia / Misterioso / Fantasia

Além do preto, que é associado a "magia negra", violeta é muitas vezes
associado com a cor da magia
Está associado simultaneamente à sensualidade e à espiritualidade,
sentimento e intelecto, amor e abstinência, pois no violeta todos os
opostos se fundem
Violeta é a cor da fé e da superstição

Chakras

O corpo humano está associado ao espectro do arco íris nos chakras, e
o cérebro está associado ao violeta, porque é onde se conectam todos os
sentimentos e inteligência

Sexualidade pecaminosa

O mais belo pecado é a sexualidade.
violeta contém mais sexo que o vermelho

Inconformista / Originalidade / Está na moda

Associada à moda Noturna
Associado a vestuário jovem

Artificial

Cor mais rara da Natureza, menos natural, mais artificial
feminismo

Associado com o movimento sufragista (violeta, branco e verde)

Homossexualidade

Funde o masculino com o Feminino

Quando homossexualidade ainda era fortemente punida, violeta ficou associado á homossexualidade para os entendidos

Purple Hand é um simbolo de libertação Gay

Ambivalência / Imprecisão

Todas as cores mistas são vistas como ambíguas, incertas

Antigamente, como não se conseguia saber o sexo do menino, violeta era a melhor cor para representar essa indecisão"

C.9_ROSA

Charme / Cortesia / Sensibilidade

Características normalmente femininas

Simboliza sensibilidade, sentimentalidade

Simboliza a força dos fracos, como o charme e a amabilidade

Ternura / Vaidade / Erotismo / Sedução / Tentação

Rosa é suave, como o carinho

A pele é rosa, e isso torna rosa uma cor erótica, porque é a cor da nudez

Infância / Suavidade / Pequeno

Relembra a infância

Rosa é o meio termo entre vermelho e branco: a força contra a fraqueza, a atividade contra a passividade, o fogo contra o gelo

verde é a cor da vida vegetativa, vermelho é a cor da vida animal e rosa é a cor da vida em sua juventude

Feminino

Apesar de rosa ser uma cor tipicamente masculina, a convensão que conhecemos

é a de rosa ser para raparigas e azul para os rapazes

Isto deu-se apenas recentemente, quando os uniformes militares, após a

primeira guerra mundial deixaram de ser vermelhos, e tornou-se ilógico associar rosa com rapazes.

Sentimentalismo / Romantismo

Fantasia é um estado onde as pessoas flutuam em nuvens cor de rosa
Ver o mundo por lentes rosas
Um mundo cor de rosa é um mundo bom de mais para ser realidade"

Doce / Brandura / Artificial

É doce, é a cor da pastelaria, fica bem associado a sobremesas
doce e suave

Barato

Rosa Choque

C.10_OURO

Felicidade

Porque está associado a ouro, e dinheiro implica estabilidade, ou seja, felicidade

Orgulho / Mérito

Cor da Fama

Vencedor recebe a medalha de ouro ou taça, ou qualquer prêmio de primeiro lugar ou medalha de mérito é dourada

Beleza / Pompa / Solenidade

Cor associado a nobreza e riqueza, porque historicamente ouro é sempre um material que a classe alta tinha acesso.

Luxo

Qualquer objeto banal feio em ouro, torna-se de luxo. Ou seja, não é pelo objeto, é pelo material

Decorativo

Muito usado em decorações

Ostentação

Todos sabem que o ouro é caro, portanto usar em publicidade vai dar requinte e chama à atenção

C.11_PRATA

Velocidade / Dinamismo

Por estar associado a carros de corrida e a máquinas em geral, assim como todas as suas peças

Metal

Porque a maior parte dos metais apresentam esta cor

Distante e Fria

Sugere frieza

Neve tem reflexos de prata

Elementos que precisam de ficar frios são embalados a alumínio, pois afasta o calor

É a cor da maior parte das embalagens de produtos que necessitam ser consumidos gelados

Moderno / Tecnologia

Associado a aço, alumínio, cromo, níquel, titânio, vanádio-os materiais do design moderno

Elegância / Singularidade / Extravagante

Hoje em dia, tecidos dourados e prateados têm o mesmo preço

Quem usa dourado quer demonstrar o seu dinheiro, quem usa prata não sente a necessidade de se exibir

C.12_CASTANHO

Feio / Antipático / Antierótico / Intragável

Associado a sujeira e excrementos

Com o castanho, todas as cores luminosas desaparecem

Coisas apodrecidas são castanhas, representa decomposição e intragável, murchado, definhando, cor do ruim e do mal

Preguiça / Burrice

Não tem como ser embelezada, é a mais feia das cores associado a pessoas burras

Aconchegante

Decoração castanha dá naturalidade, cor dos materiais rústicos, como madeira

Gera um clima espacial ideal, é uma cor cálida, sem ser quente

Acidez / Amargo

Associado a sabores fortes: carne assada, massa bem assada, café, cerveja, chocolate. É a cor dos alimentos cozidos

Antiquado

Cor de tudo o que é sem personalidade, sem imaginação, monótono e sem encanto

Falta de refinamento

Não adicionamos castanho a nada para deixar refinado os elementos castanhos que temos em casa normalmente já vieram assim da natureza

Pobres

Já desde a Idade Média, tudo o que era pebleu usava castanho, camponeses, escravos, servos e mendigos.

C.13_CINZA

Sem caracter

Não tem força, pois o nobre branco está sujo e o preto está enfraquecido
É conformista-vai com tudo

Entediante / Chato / Solidão / Vazio

É a cor de todas as adversidades que destorem a alegria de viver
Plantas cujas folhas são cinzentas tornam-se símbolos de tristeza"

Hostil / Feio

Chuva e névoa, nuvens e sombras, são todas cinza
cor de tudo quando o sol não brilha, é a cor de tudo sob mau tempo

Reflexão / Insegurança

Cor do cérebro

Publicações altamente especializadas e teses são consideradas "literaturas cinza"

Insensibilidade/Indiferença

No mundo dos espíritos, seres cinza são os que se encontram no mundo intermeditário, no limbo

Não estão condenados a condenação eterna, mas sim a trabalhar eternamente

Velhice

Os nossos cabelos ficam grisalhos ao envelhecer

Modéstia

Assim como o castanho, roupas cinza eram roupas não tingidas, portanto, roupa pertencente à classe baixa

Inferiores

Todo o material que em geral é branco, quando cinzento, dá a impressão de ser menos valioso

Cinza representa barato

Cinza é a cor do mofo

Falta de Imaginação / Monotomia / Conservador / Prático

Roupa dos responsáveis por negóciostraje do cavalheiro vitoriano

Apêndice D Inquérito e resultados

Cartazes como Objectos Narrativos. Análise de cartazes de filmes de Terror dos anos 70 a 90.

65 respostas

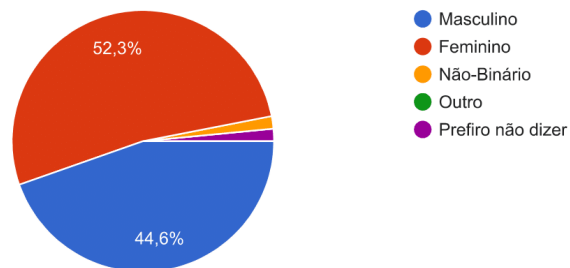
[Publicar estatísticas](#)

Dados básicos

Género

65 respostas

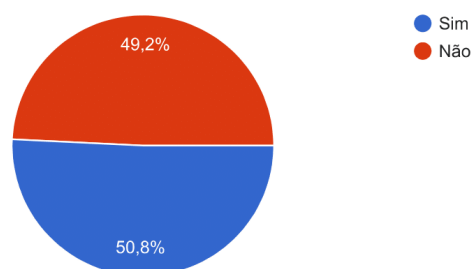
[Copiar](#)



Considera-se fã de filmes de Terror?

65 respostas

[Copiar](#)



Escolha a opção que achar mais apelativa

3. Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais



Marcar apenas uma oval.



Opção 1

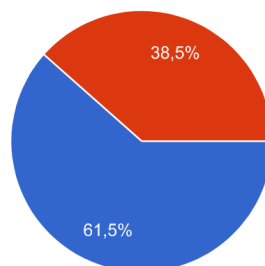


Opção 2

Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais

[Copiar](#)

65 respostas



● Opção 1
● Opção 2

4. Qual a junção de cores mais apelativa?

Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2



Opção 3



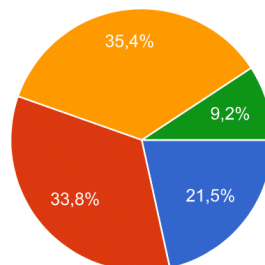
Opção 4

Escolha a opção que achar mais apelativa

Qual a junção de cores mais apelativa?

Copiar

65 respostas



- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3
- Opção 4

Escolha a opção que achar mais apelativa

5. Qual o enquadramento mais interessante?

Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2



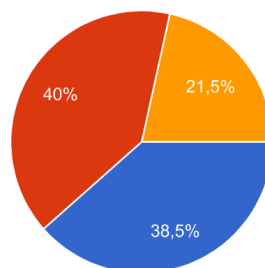
Opção 3

Escolha a opção que achar mais apelativa

Qual o enquadramento mais interessante?

 Copiar

65 respostas



● Opção 1
● Opção 2
● Opção 3

Escolha a opção que achar mais apelativa



5. Qual o enquadramento mais interessante?

Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2



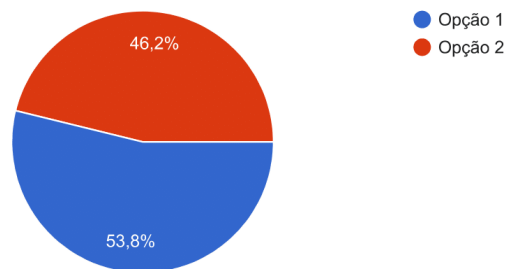
Opção 3

Escolha a opção que achar mais apelativa

Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais

[Copiar](#)

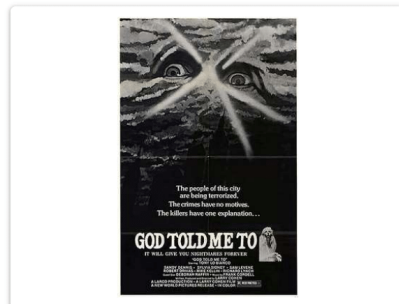
65 respostas



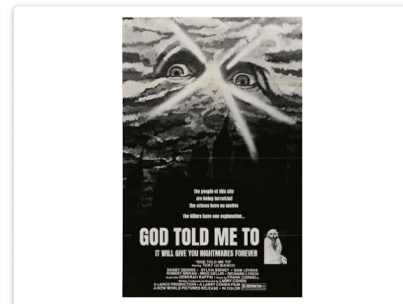
6. Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais



Marcar apenas uma oval.



Opção 1

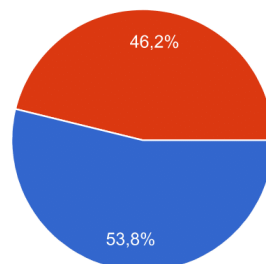


Opção 2

Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais

[Copiar](#)

65 respostas



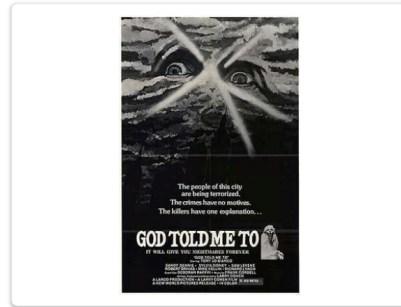
● Opção 1
● Opção 2

7. Qual a junção de cores mais apelativa?

Marcar apenas uma oval.



Opção 1

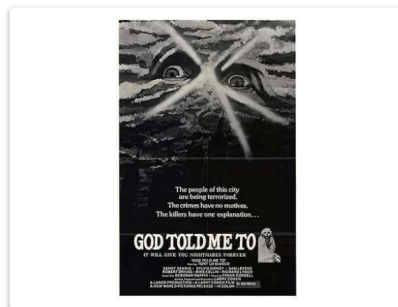


Opção 2

Escolha a opção que achar mais apelativa

8. Qual o enquadramento mais interessante?

Marcar apenas uma oval.



Opção 1

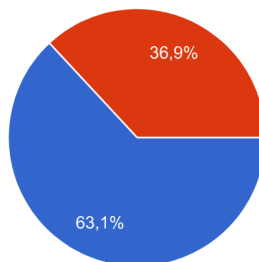


Opção 2

Qual a junção de cores mais apelativa?

Copiar

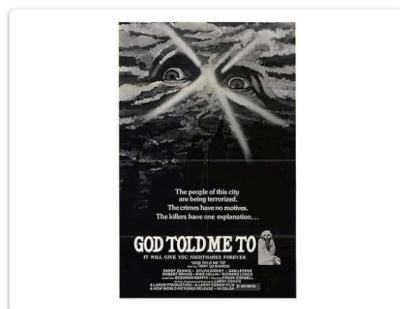
65 respostas



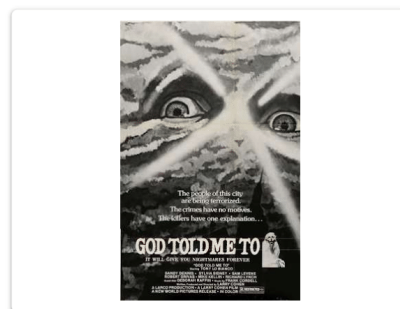
● Opção 1
● Opção 2

8. Qual o enquadramento mais interessante?

Marcar apenas uma oval.



Opção 1



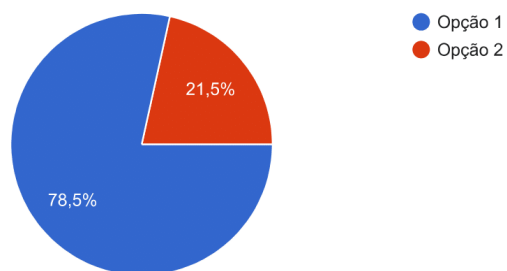
Opção 2

Escolha a opção que achar mais apelativa

Qual o enquadramento mais interessante?

[Copiar](#)

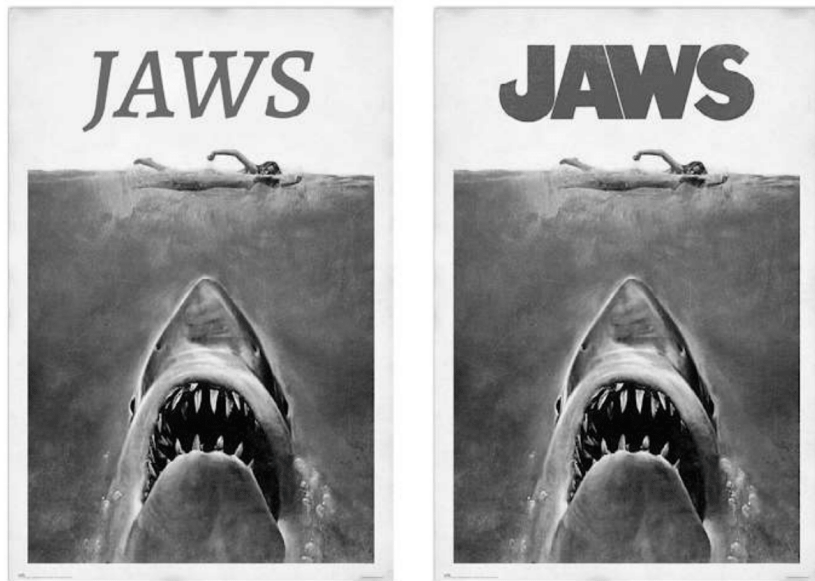
65 respostas



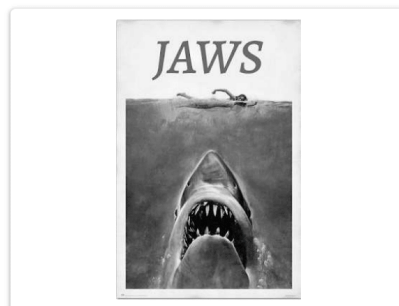
Escolha a opção que achar mais apelativa



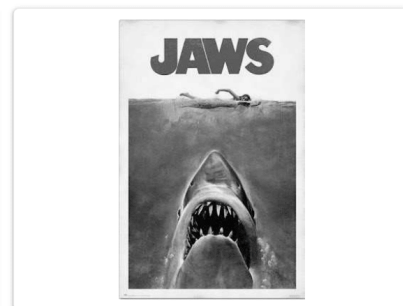
9. Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais



Marcar apenas uma oval.



Opção 1

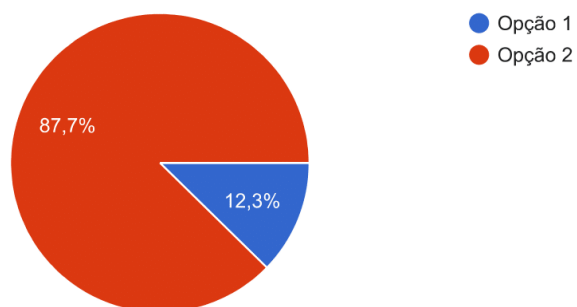


Opção 2

Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais

 Copiar

65 respostas

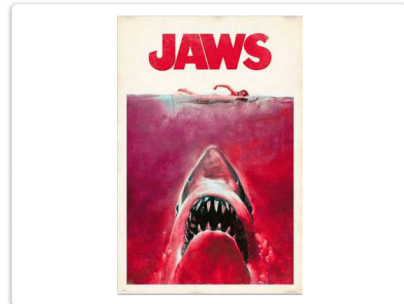


10. Qual a junção de cores mais apelativa?

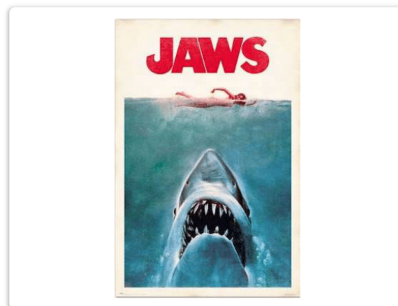
Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2



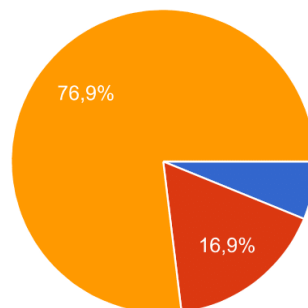
Opção 3

Escolha a opção que achar mais apelativa

Qual a junção de cores mais apelativa?

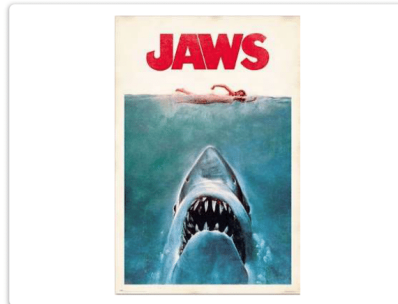
Copiar

65 respostas



11. Qual o enquadramento mais interessante?

Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2



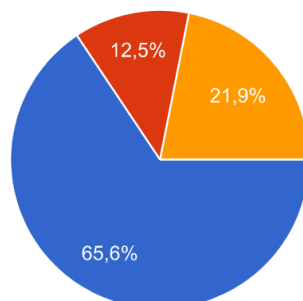
Opção 3

Escolha a opção que achar mais apelativa

Qual o enquadramento mais interessante?

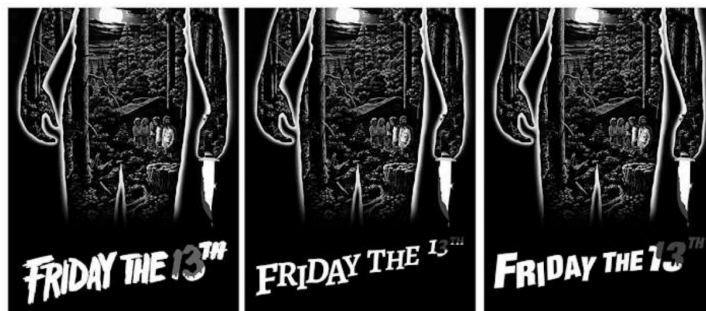
64 respostas

 Copiar

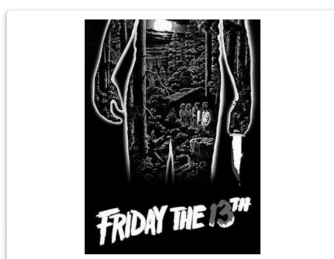


Opção 1
 Opção 2
 Opção 3

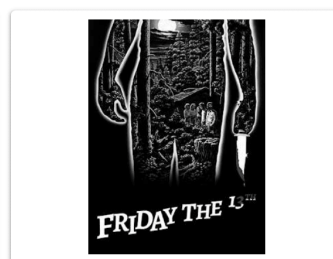
12. Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais



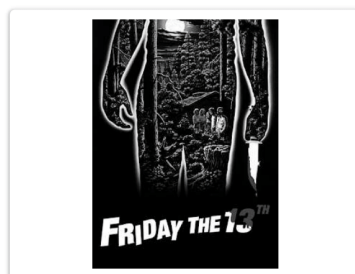
Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2

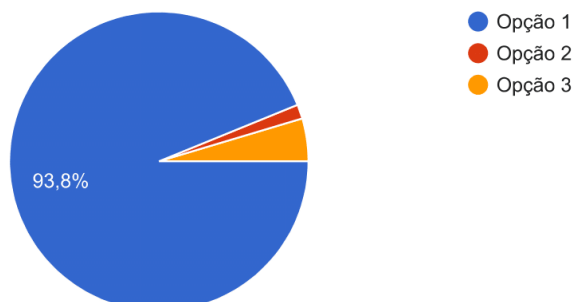


Opção 3

Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais

[Copiar](#)

65 respostas



13. Qual a junção de cores mais apelativa?

Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2



Opção 3

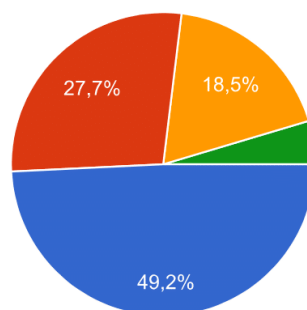


Opção 4

Qual a junção de cores mais apelativa?

 Copiar

65 respostas



- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3
- Opção 4

Escolha a opção que achar mais apelativa

14. Qual o enquadramento mais interessante?

Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2

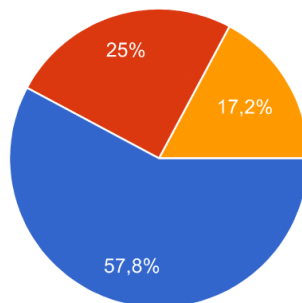


Opção 3

Qual o enquadramento mais interessante?

 Copiar

64 respostas



Opção 1
 Opção 2
 Opção 3

15. Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais



Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2

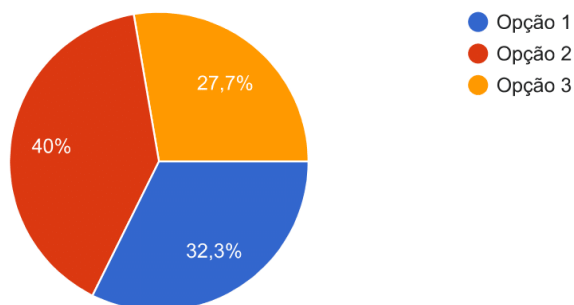


Opção 3

Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais

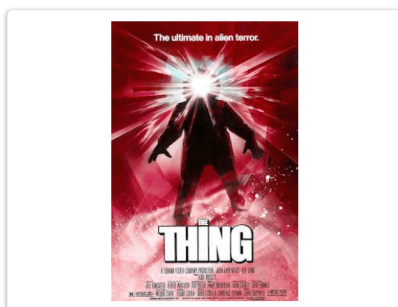
Copiar

65 respostas

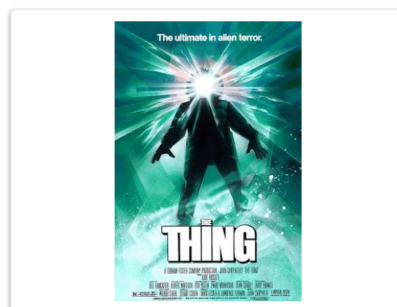


16. Qual a junção de cores mais apelativa?

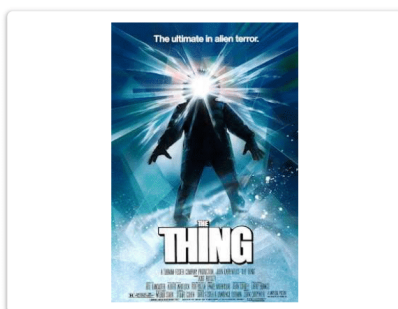
Marcar apenas uma oval.



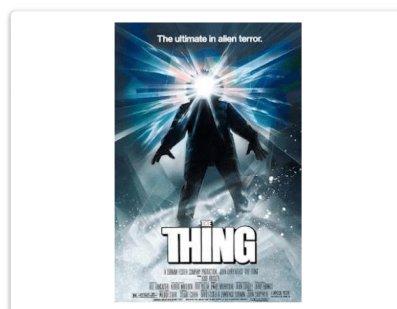
Opção 1



Opção 2



Opção 3

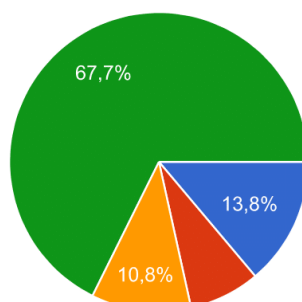


Opção 4

Qual a junção de cores mais apelativa?

 Copiar

65 respostas



- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3
- Opção 4

Escolha a opção que achar mais apelativa

17. Qual o enquadramento mais interessante?

Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2

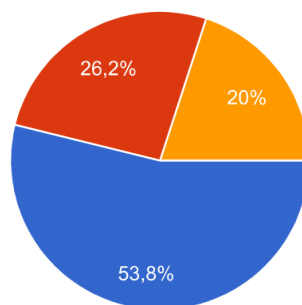


Opção 3

Qual o enquadramento mais interessante?

Copiar

65 respostas



- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3

18. Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais



Marcar apenas uma oval.



Opção 1

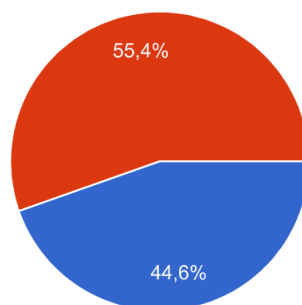


Opção 2

Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais

[Copiar](#)

65 respostas



● Opção 1
● Opção 2

19. Qual a junção de cores mais apelativa?

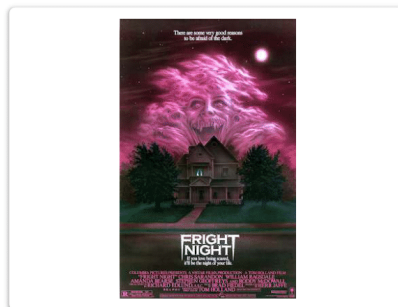
Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2



Opção 3



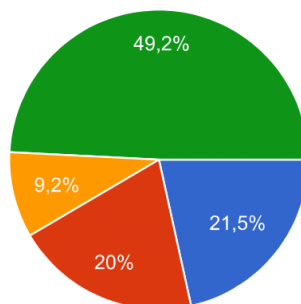
Opção 4

Escolha a opção que achar mais apelativa

Qual a junção de cores mais apelativa?

65 respostas

 Copiar



- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3
- Opção 4

20. Qual o enquadramento mais interessante?

Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2



Opção 3



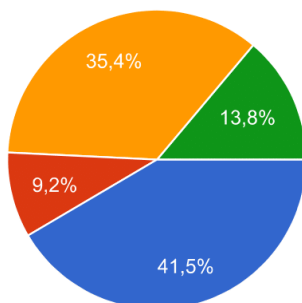
Opção 4

Escolha a opção que achar mais apelativa

Qual o enquadramento mais interessante?

 Copiar

65 respostas



- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3
- Opção 4

21. Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais



Marcar apenas uma oval.



Opção 1

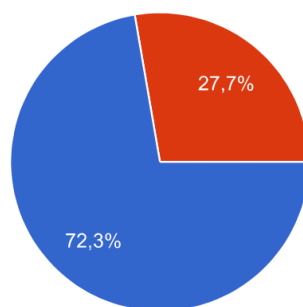


Opção 2

Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais

 Copiar

65 respostas



Opção 1
 Opção 2

22. Qual a junção de cores mais apelativa?

Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2



Opção 3



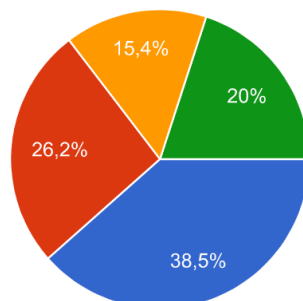
Opção 4

Escolha a opção que achar mais apelativa

Qual a junção de cores mais apelativa?

 Copiar

65 respostas

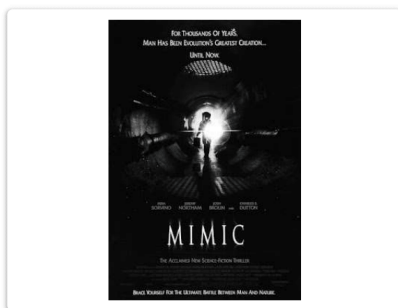


- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3
- Opção 4

24. Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais



Marcar apenas uma oval.



Opção 1

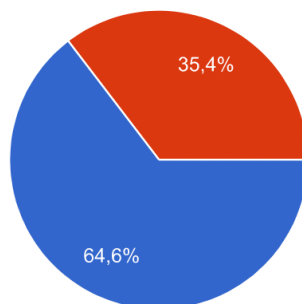


Opção 2

Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais

[Copiar](#)

65 respostas



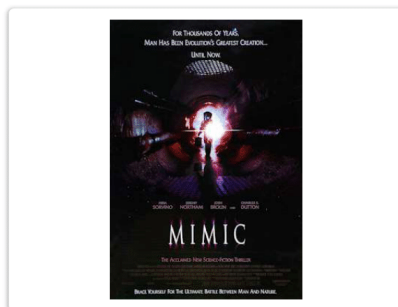
● Opção 1
● Opção 2

25. Qual a junção de cores mais apelativa?

Marcar apenas uma oval.



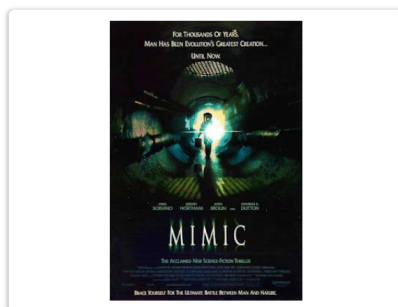
Opção 1



Opção 2



Opção 3



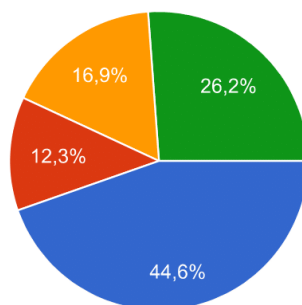
Opção 4

Escolha a opção que achar mais apelativa

Qual a junção de cores mais apelativa?

 Copiar

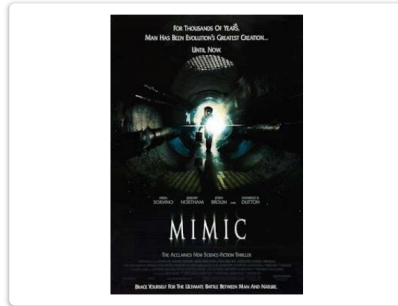
65 respostas



- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3
- Opção 4

26. Qual o enquadramento mais interessante?

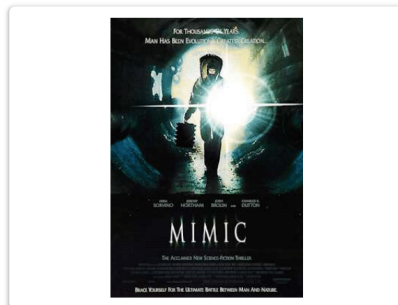
Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2



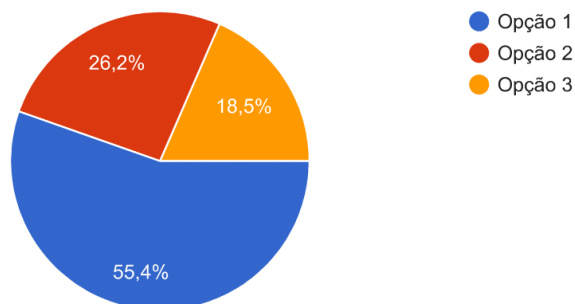
Opção 3

Escolha a opção que achar mais apelativa

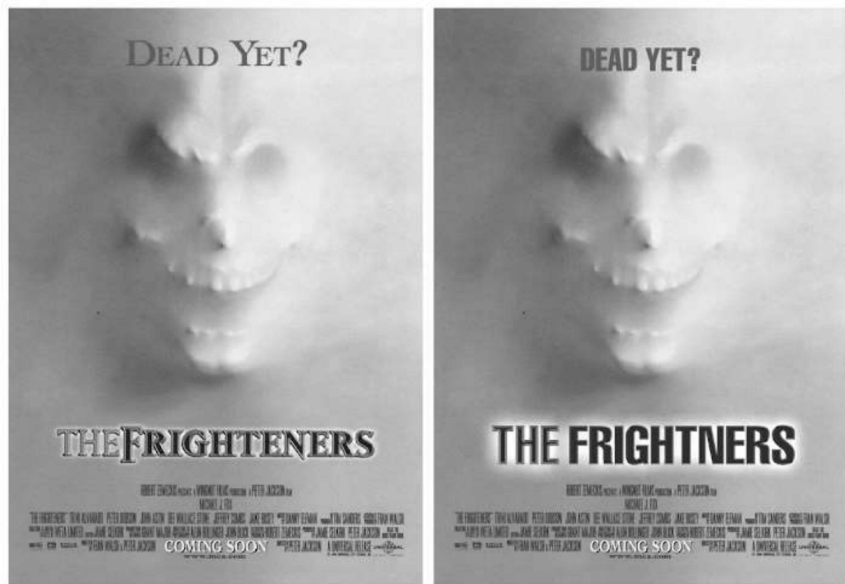
Qual o enquadramento mais interessante?

 Copiar

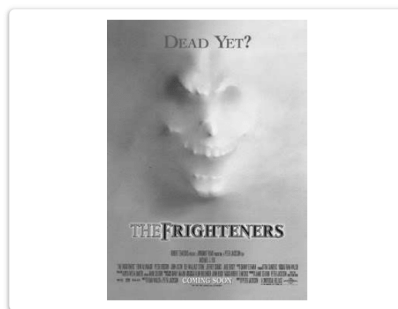
65 respostas



27. Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais



Marcar apenas uma oval.



Opção 1

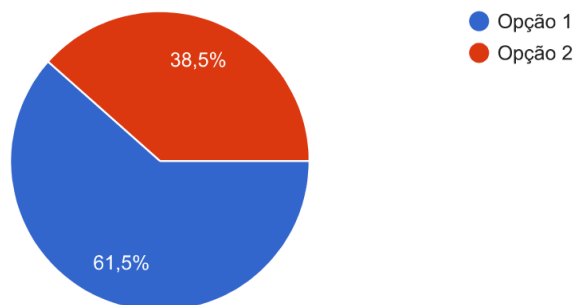


Opção 2

Qual o título mais chamativo? Tenha em conta a tipografia tanto do título principal como das frases adicionais

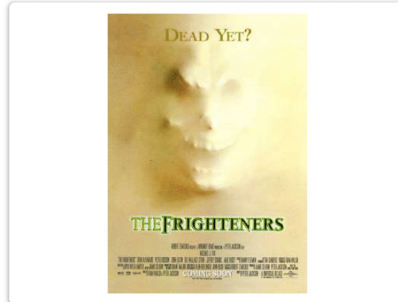
[Copiar](#)

65 respostas



28. Qual a junção de cores mais apelativa?

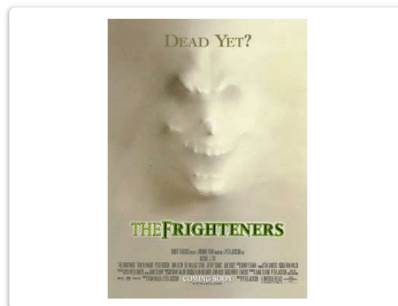
Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2



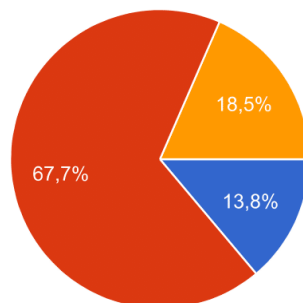
Opção 3

Escolha a opção que achar mais apelativa

Qual a junção de cores mais apelativa?

Copiar

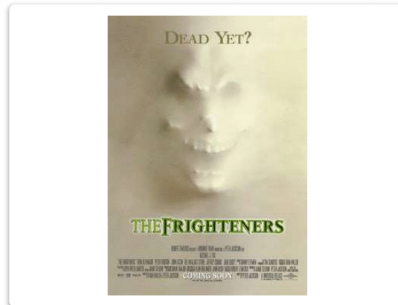
65 respostas



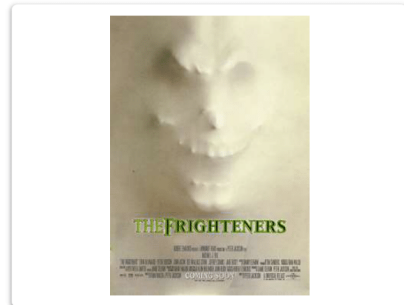
● Opção 1
● Opção 2
● Opção 3

29. Qual o enquadramento mais interessante?

Marcar apenas uma oval.



Opção 1



Opção 2

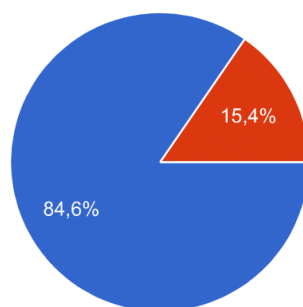
Filme 1 de 9

Cartaz- Halloween (1978)

Qual o enquadramento mais interessante?

65 respostas

 Copiar



● Opção 1
● Opção 2

30. Já viu este filme?



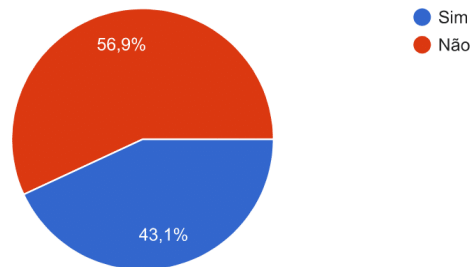
Marcar apenas uma oval.

- Sim *Avançar para a pergunta 35*
- Não *Avançar para a pergunta 31*

Já viu este filme?

 Copiar

65 respostas

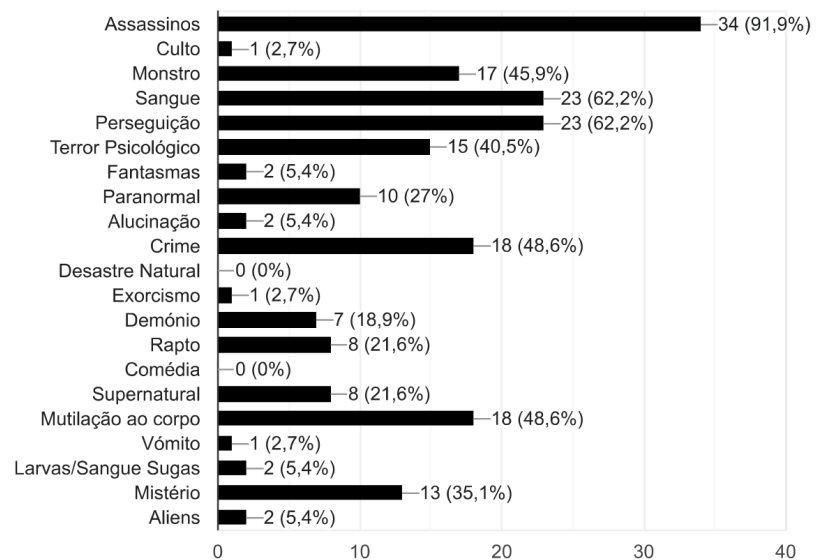


Se Nunca viu "Halloween"...

Escolha palavras que se enquadrem com o que o cartaz lhe transmite.

 Copiar

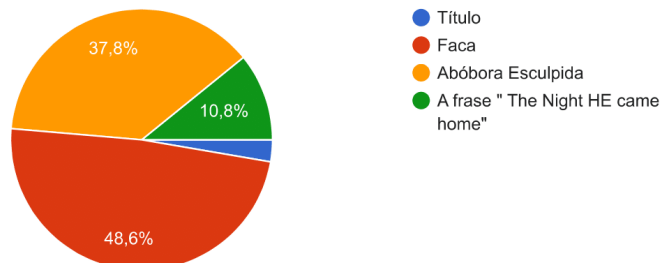
37 respostas



Qual considera ser a parte do cartaz que lhe chama mais à atenção?

 Copiar

37 respostas



Qual consideraria ser o enredo deste filme, baseando-se no cartaz? (Não obrigatório)

11 respostas

História sobre um serial killer difarçado no Halloween

Um assassino com um capacete abóbora mata na noite de halloween

Fugir de alguém tipo scary movie

Noite de Halloween, abóboras ganham vida, perseguem pessoas, matam toda a gente

halloween assombrado e perseguição de um assassino que usa mascara de abóbora ou uma abóbora

Algum monstro ou assassino que regressa à sua cidade e comete crimes

Um assassino que mata pessoas na altura do halloween.

Um psicopata decide sair por aí matando as pessoas em uma noite de halloween.

Lendas do Halloween vistas por outra perspectiva

Imagino que se o enredo esteja relacionado a um assassino que age na época de Halloween.

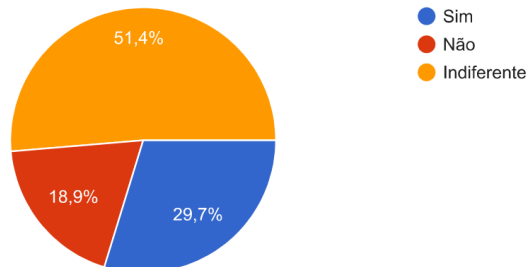
Um assassino volta para atormentar sua cidade natal depois de tantos anos sem matar alguém. Cabe a um grupo de adolescentes resolver o mistério... ou morrer tentando.



Ficou interessado em ver o filme?

 Copiar

37 respostas

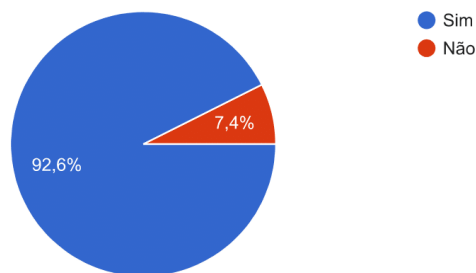


Se já viu "Halloween"...

Considera que o cartaz representa bem o enredo do filme?

 Copiar

27 respostas



Porque? (Não obrigatório)

5 respostas

Os objetos (abóbora e faca) remetem para a história base do filme, um assassino no halloween.

O filme é sobre um gajo que anda com uma máscara durante o Halloween a matar pessoas com a faca do cartaz. De facto não representa o assassino diretamente, mas passa bem a ideia de que é um filme de terror, mais especificamente um slasher, e que a abóbora está mais que pronta para matar.

O rosto do Michael Myers devia ser usado no lugar da abóbora.

Traz nitidamente o que o filme apresentará tanto na sua direção quanto em seu enredo.

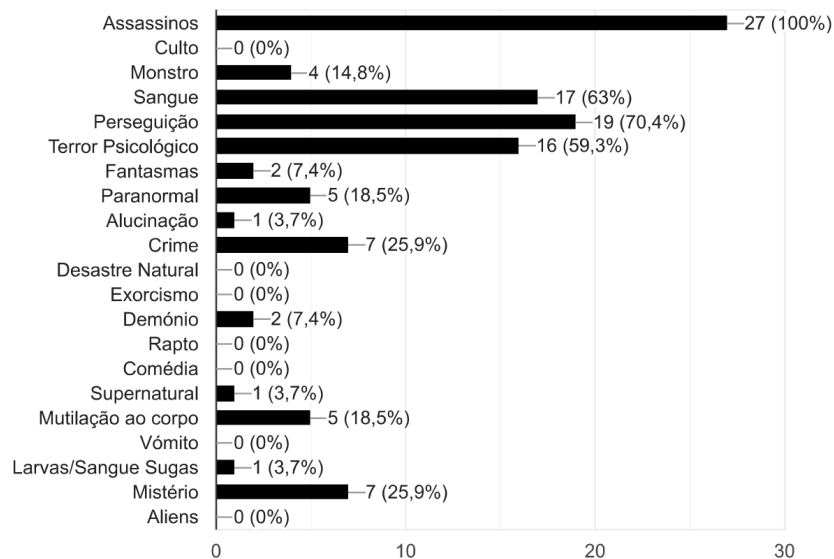
Forma criativa e inteligente de formar as lâminas de uma faca para a forma de uma abóbora, símbolo do Halloween.



Escolha palavras que se enquadrem com esse pensamento

[Copiar](#)

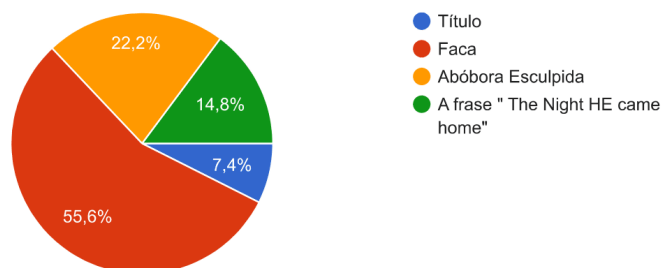
27 respostas



Qual a parte de cartaz mais apelativa, na sua opinião?

[Copiar](#)

27 respostas



Filme 2 de 9



Filme 2 de 9

Cartaz- God told me to (1976)

39. Já viu este filme?



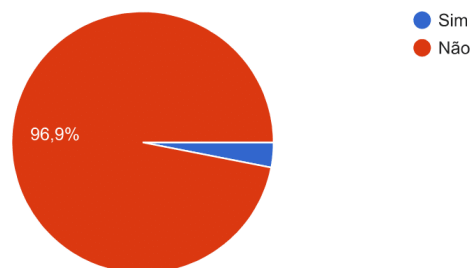
Marcar apenas uma oval.

- Sim *Avançar para a pergunta 44*
- Não *Avançar para a pergunta 40*

Já viu este filme?

 Copiar

65 respostas

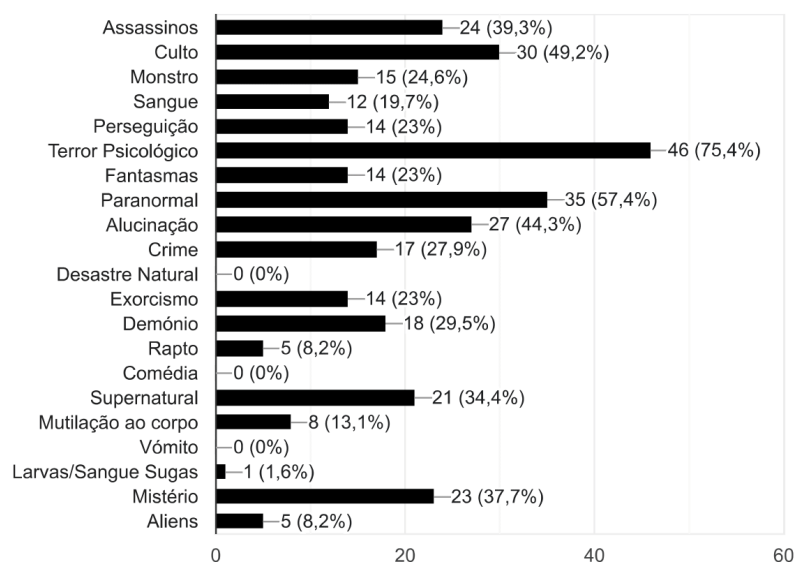


Se nunca viu "God told me to..."

Escolha palavras que se enquadrem com o que o cartaz lhe transmite.

 Copiar

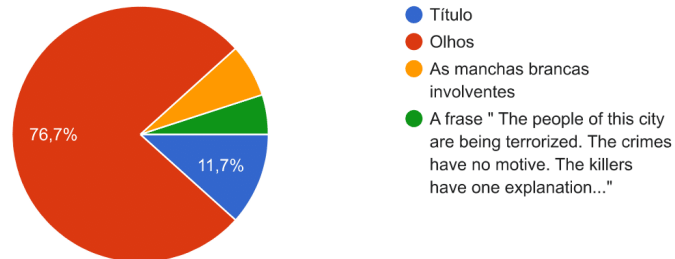
61 respostas



Qual considera ser a parte do cartaz que lhe chama mais à atenção?

 Copiar

60 respostas



Qual consideraria ser o enredo deste filme, baseando-se no cartaz? (Não obrigatório)

12 respostas

Um crime muito misterioso

Uma mulher é possuída por um espírito maligno

Pessoas começaram a receber mensagens de Deus para fazer coisas más, presumo que não seja Deus e seja uma entidade paranormal qualquer que tem um objetivo malévolo.

Crimes na cidade

Assassino alucina e convence se de que Deus lhe manda fazer os crimes e e a vontade Dele

"Deus" influencia alguém a cometer um crime, talvez um assassinato. Provavelmente não é Deus, mas alguém ou algo que se passa por tal

Algo com jins

algun tipo de mistério envolvendo suspense e alucinações psicológicas e assassinatos misteriosos

Terror psicológico: fantasmas que atormentam a sanidade do protagonista.

Mistério criminal, em que a culpa dos crimes acaba por ser de uma entidade paranormal ou monstruosa.

Integrantes de um culto cometem uma série de assassinatos, acreditando ser essa a vontade de se Deus, deixando uma pequena cidade nos Estados Unidos aterrorizada.

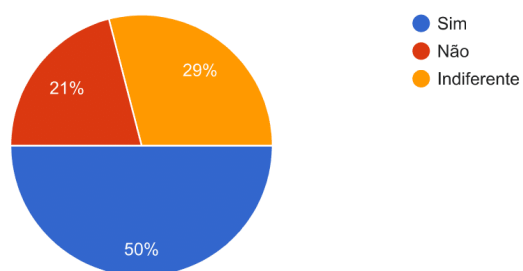
Não tenho ideia.



Ficou interessado em ver o filme?

 Copiar

62 respostas

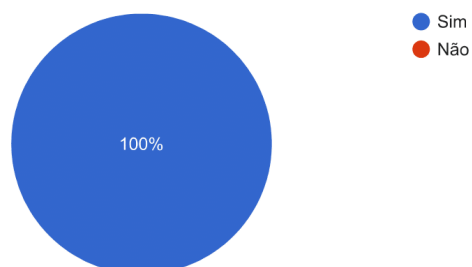


Se já viu "God told me to"...

Considera que o cartaz representa bem o enredo do filme?

 Copiar

2 respostas



Porque? (Não obrigatório)

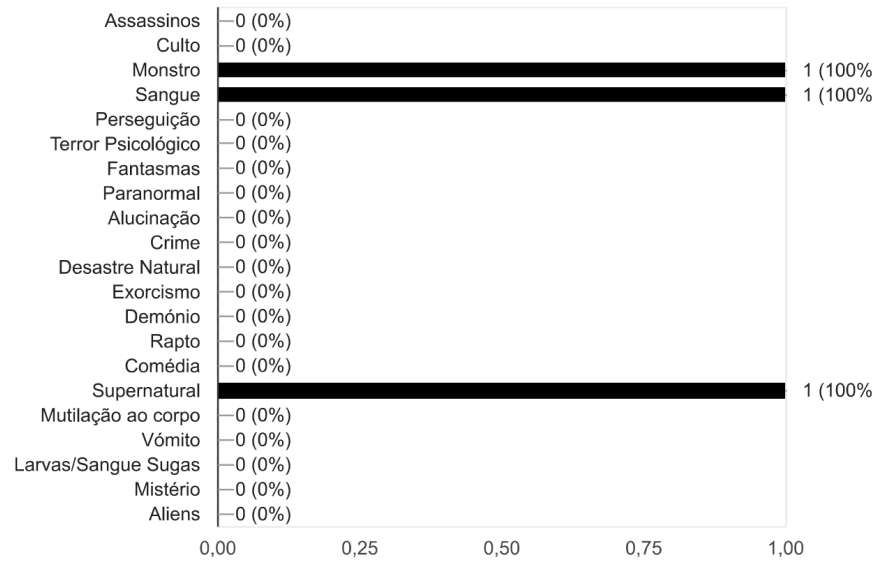
0 respostas

Ainda não existem respostas a esta pergunta.

Escolha palavras que se enquadrem com esse pensamento

[Copiar](#)

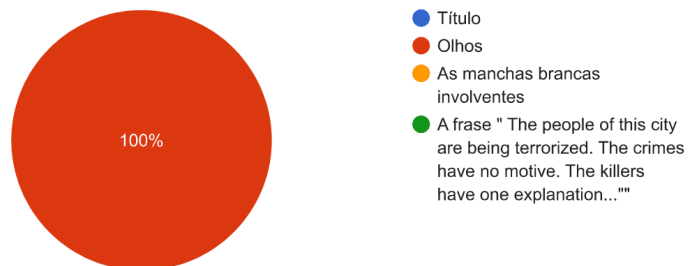
1 resposta



Qual a parte de cartaz mais apelativa, na sua opinião?

[Copiar](#)

1 resposta



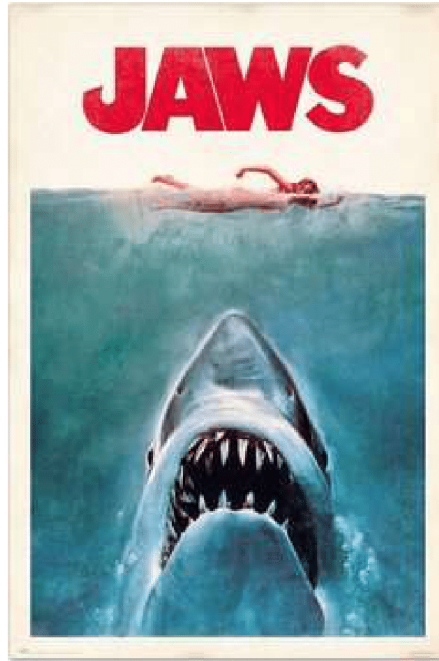
Filme 3 de 9



Filme 3 de 9

Cartaz- Jaws (1975)

48. Já viu este filme?



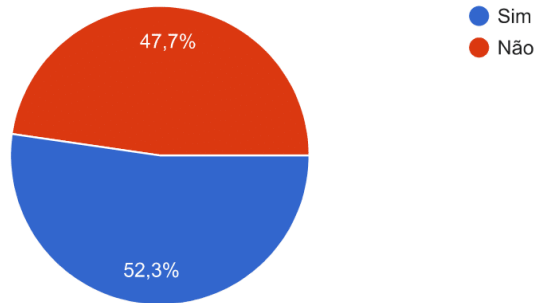
Marcar apenas uma oval.

- Sim *Avançar para a pergunta 53*
- Não *Avançar para a pergunta 49*

Já viu este filme?

 Copiar

65 respostas

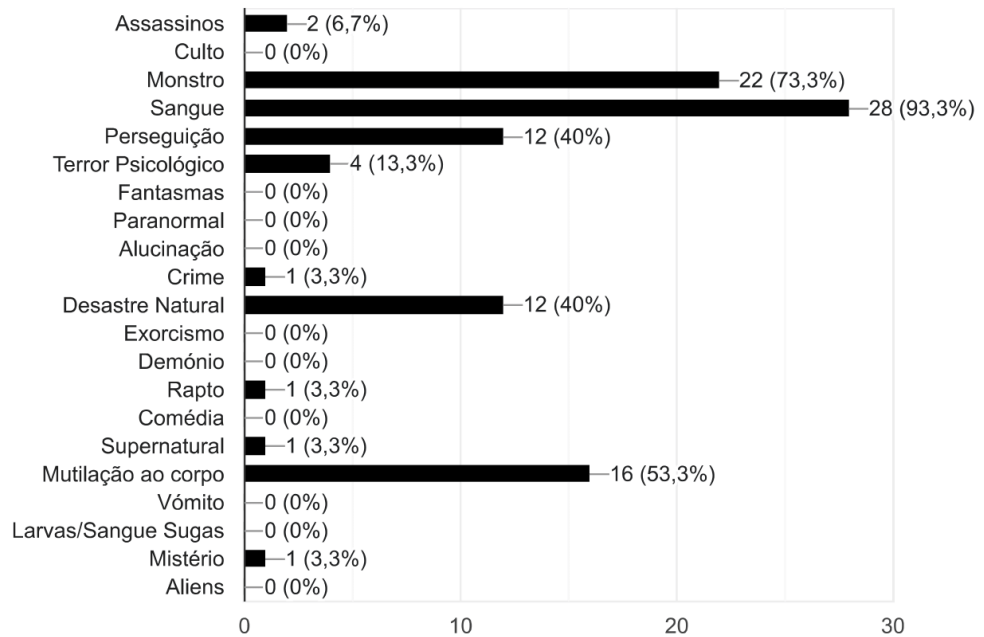


Se nunca viu "Jaws"...

Escolha palavras que se enquadrem com o que o cartaz lhe transmite.

 Copiar

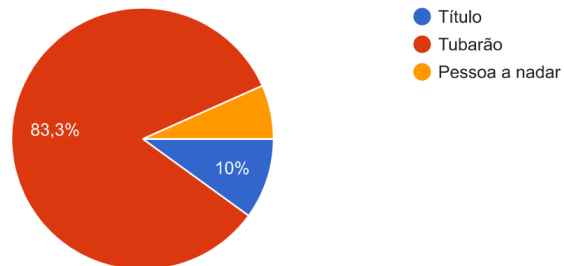
30 respostas



Qual considera ser a parte do cartaz que lhe chama mais à atenção?

 Copiar

30 respostas



Qual consideraria ser o enredo deste filme, baseando-se no cartaz? (Não obrigatório)

7 respostas

Ação passa-se no mar com o tubarão

Tubarão provavelmente gigante, mata pessoas na praia, ninguém o consegue capturar, vão para o mar tentar e ficam rodeados por ele, ninguém sobrevive

Sim

Shark season, pessoas morrem.

Nunca vi mas conheço o enredo. Mas só pelo cartaz é possível apreender que se trata de um tubarão gigante que vai causar mortes.

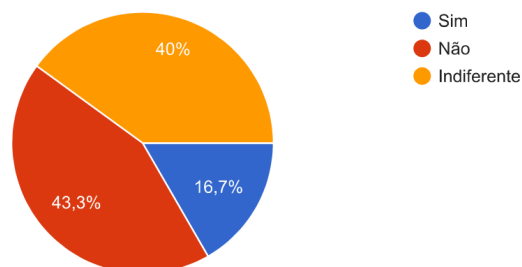
Ataque/ataques de um tubarão principalmente em relação aos humanos.

Um tubarão aterroriza uma população local depois de acidentalmente conseguir escapar de um laboratório onde sofria de experiências genéticas.

Ficou interessado em ver o filme?

 Copiar

30 respostas

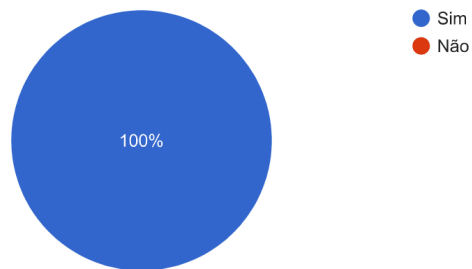


Se já viu "Jaws"...

Considera que o cartaz representa bem o enredo do filme?

 Copiar

34 respostas



Porque? (Não obrigatório)

9 respostas

Quando um tubarão vem à superfície da água, ele vem para atacar. Tal como acontece no filme.

O facto de estar uma pessoa a nadar normalmente, e haver um perigo que a pessoa não vê

O enredo do filme é bastante simples e o cartaz demonstra-o bem

Novamente, explícito na mensagem e na essencial do filme - um tubarão a atacar pessoas.

Tem tudo o que é preciso saber sobre o filme.

representa terror psicológico e suspense de um tubarão perseguindo banhistas

Se tem um tubarão no cartaz e/ou na capa do filme, o público já espera por um tubarão no filme.

Consta na imagem um grande tubarão e uma banhista que ainda não se deu conta da ameaça, como acontece no filme quando os demais turistas vão se banhar alheios ao perigo!

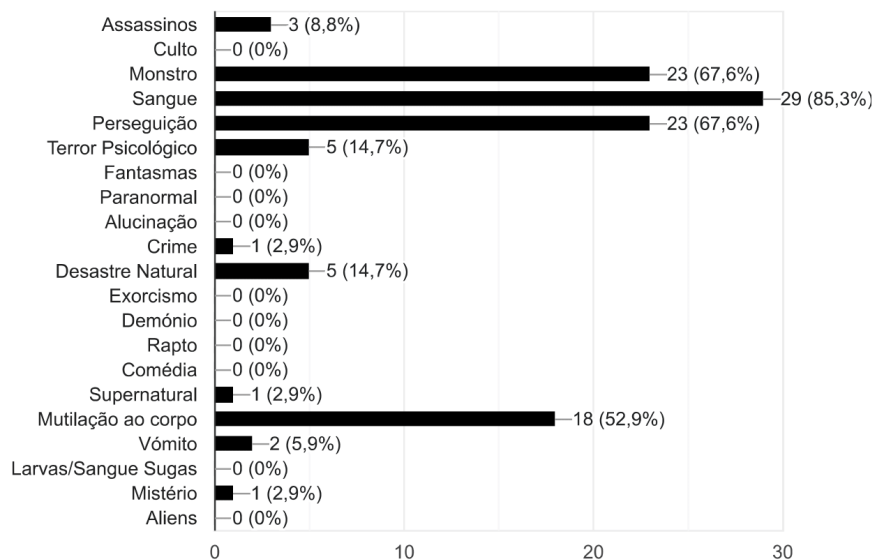
Porque é o tubarão que come pessoas no mar.



Escolha palavras que se enquadrem com esse pensamento

[Copiar](#)

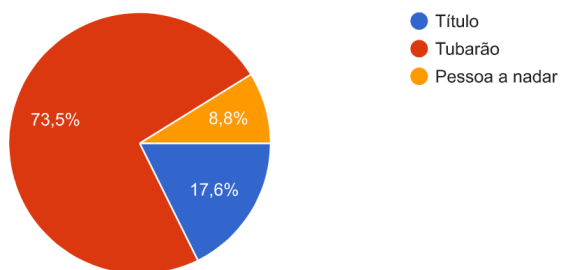
34 respostas



Qual a parte de cartaz mais apelativa, na sua opinião?

[Copiar](#)

34 respostas



Filme 4 de 9



Filme 4 de 9

Cartaz- Friday the 13th (1980)

57. Já viu este filme?



Marcar apenas uma oval.

Sim *Avançar para a pergunta 62*

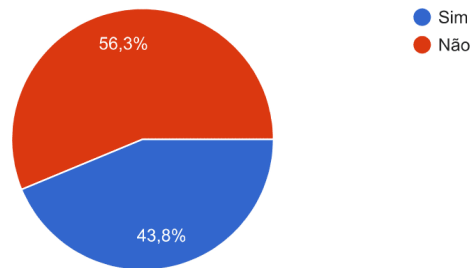
Não *Avançar para a pergunta 58*

Se nunca viu "Friday the 13th"...

Já viu este filme?

 Copiar

64 respostas

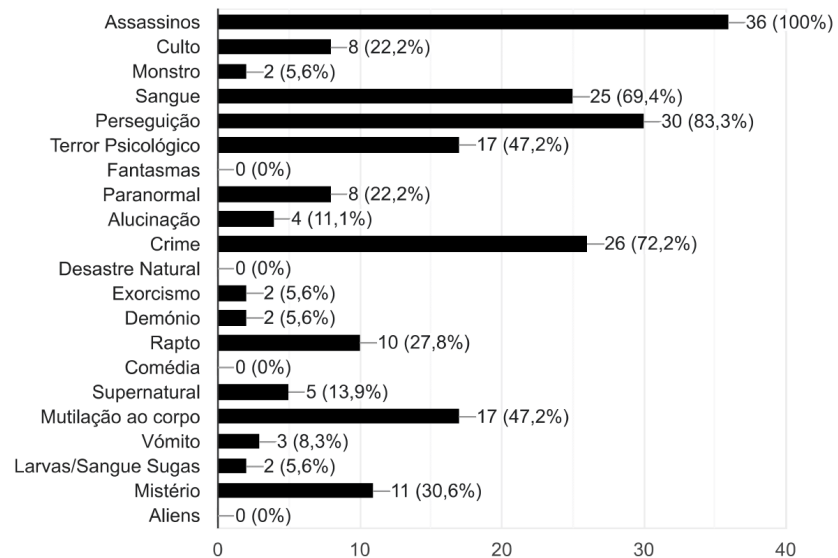


Se nunca viu "Friday the 13th"...

Escolha palavras que se enquadrem com o que o cartaz lhe transmite.

 Copiar

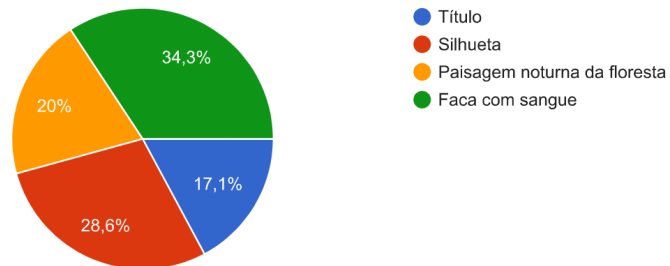
36 respostas



Qual considera ser a parte do cartaz que lhe chama mais à atenção?

 Copiar

35 respostas



Qual consideraria ser o enredo deste filme, baseando-se no cartaz? (Não obrigatório)

7 respostas

Serial Killer persegue pessoas numa floresta

Um grupo de pessoas inocentes que vai ser atacado por um serial killer

Um grupo de amigos perde-se na floresta e são perseguidos por um assassino

Dia de azar

Amigos vão acampar na sexta feira dps das aulas durante o fds, estão a volta da fogueira a contar histórias de terror a última a ser contada e sobre um grupo de jovens como eles q tb foram acampar e morreram com um assassino escondido nos arbustos, acaba por ser verdade e nenhum deles regressa às aulas na segunda

Parece estar em torno de um assassino de origens paranormais, devido à referência da data sexta-feira 13 e à imagem do cartaz.

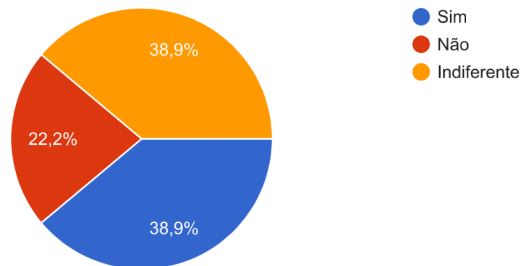
Numa sexta feira à noite, um grupo de adolescentes se aventura numa floresta e descobre que entre as florestas vive mais do que só os seus segredos entre desavenças; mas um monstro com sede por sangue numa noite amaldiçoada.



Ficou interessado em ver o filme?

 Copiar

36 respostas

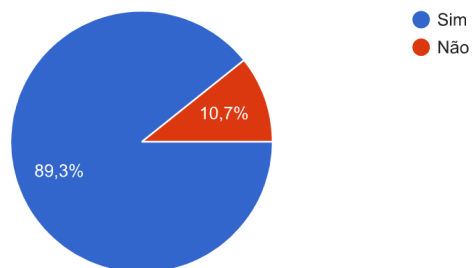


Se já viu "Friday the 13th"...

Considera que o cartaz representa bem o enredo do filme?

 Copiar

28 respostas



Porque? (Não obrigatório)

3 respostas

Tem o cenário onde o filme se passa, a silhueta do assassino e a faca com sangue para demonstrar a "vibe".

Dentro da silhueta do Jason podemos ver pessoas, que ambigualmente podem ser as pessoas que o afogaram ou as pessoas que ele vai matar no(s) filme(s)

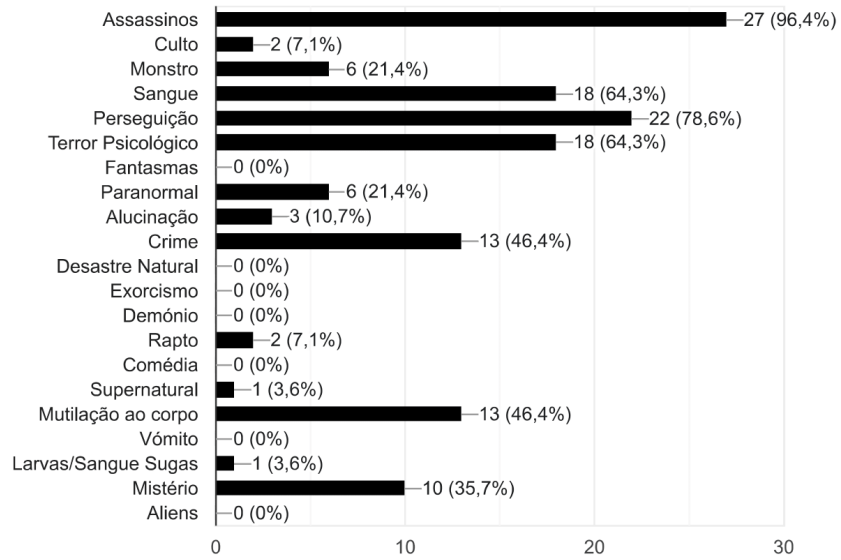
Um maníaco com uma faca ensanguentada é apresentado no cartaz, o que já faz o espectador ter um pré-conceito sobre o filme.



Escolha palavras que se enquadrem com esse pensamento

[Copiar](#)

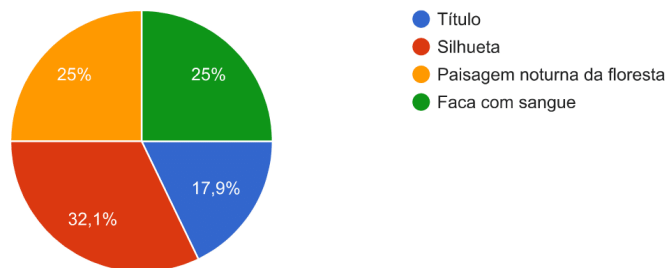
28 respostas



Qual a parte de cartaz mais apelativa, na sua opinião?

[Copiar](#)

28 respostas



Filme 5 de 9



Filme 5 de 9

Cartaz- The Thing (1982)

66. Já viu este filme?



Marcar apenas uma oval.

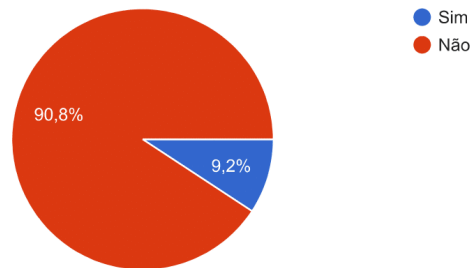
- Sim *Avançar para a pergunta 71*
- Não *Avançar para a pergunta 67*

Se nunca viu "The Thing"...

Já viu este filme?

 Copiar

65 respostas

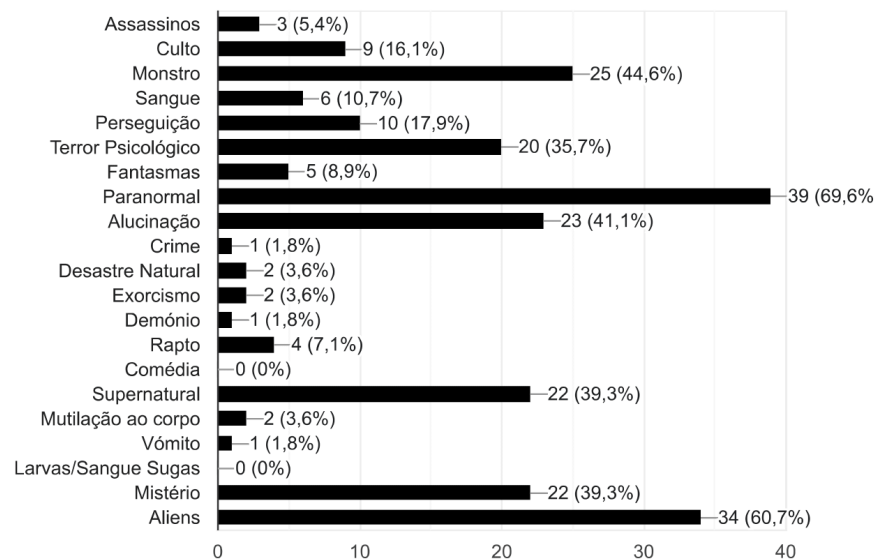


Se nunca viu "The Thing"...

Escolha palavras que se enquadrem com o que o cartaz lhe transmite.

 Copiar

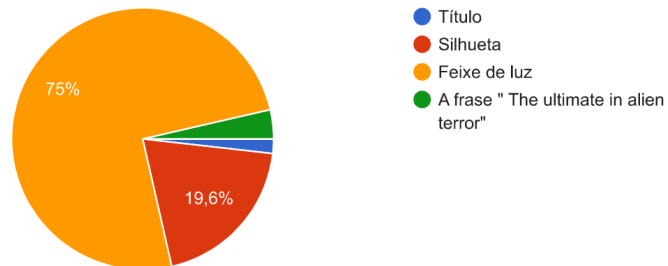
56 respostas



Qual considera ser a parte do cartaz que lhe chama mais à atenção?

 Copiar

56 respostas



Qual consideraria ser o enredo deste filme, baseando-se no cartaz? (Não obrigatório)

6 respostas

Um alien rapta um humano e transforma-o num assassino

Pessoas são possuídas por aliens e suicidam se e matam outras pessoas

Fico com uma ideia vaga, pelo título e cartaz, mas aparenta existir um monstro de alguma forma num lugar provavelmente inóspito

Uma invasão alienígena.

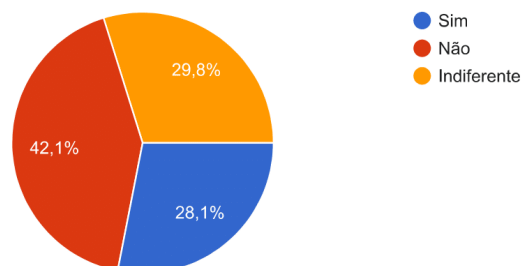
Parece ser um filme de terror sobre um alienígena.

"Uma coisa" caiu do céu e cabe a um grupo de adolescentes tentar entender essa criatura antes que seja muito tarde para morrerem tentando.

Ficou interessado em ver o filme?

 Copiar

57 respostas



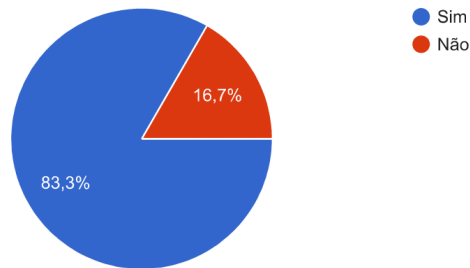
Se já viu "The Thing"...



Considera que o cartaz representa bem o enredo do filme?

[Copiar](#)

6 respostas



Porque? (Não obrigatório)

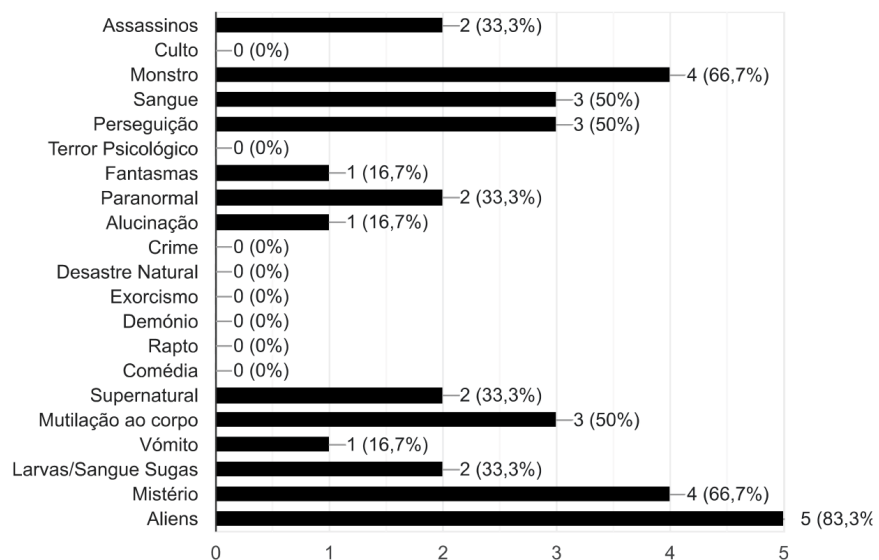
1 resposta

Representa o cenário, mostra mistério mas o facto da figura estar sombria e a escolha de fonte deixa vestígios de terror.

Escolha palavras que se enquadrem com esse pensamento

[Copiar](#)

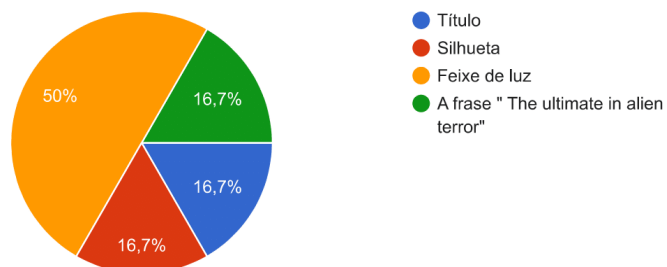
6 respostas



Qual a parte de cartaz mais apelativa, na sua opinião?

[Copiar](#)

6 respostas



Filme 6 de 9

Filme 6 de 9

Cartaz- Fright Night (1985)

75. Já viu este filme?



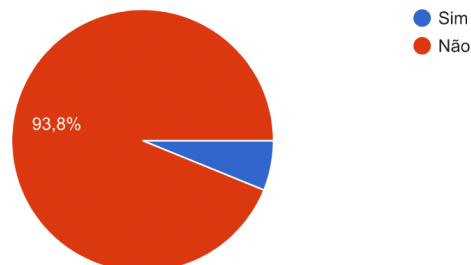
Marcar apenas uma oval.

- Sim *Avançar para a pergunta 80*
- Não *Avançar para a pergunta 76*

Já viu este filme?

65 respostas

 Copiar

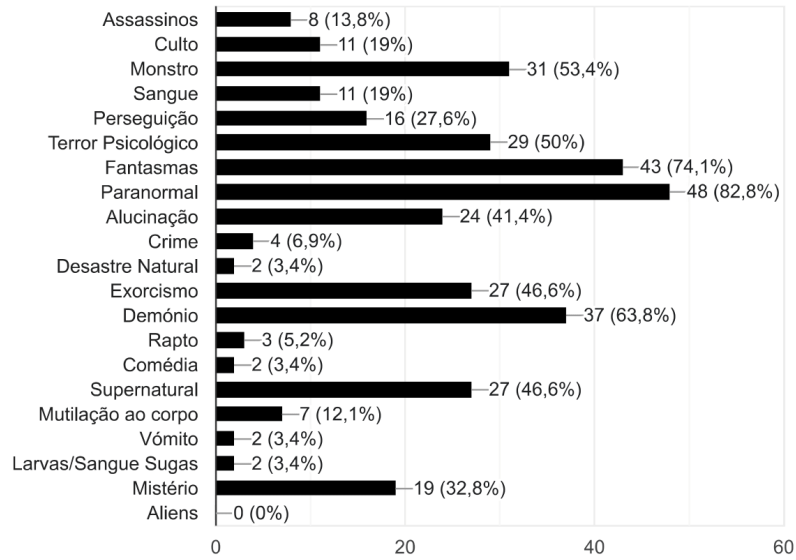


Se nunca viu "Fright Night"...

Escolha palavras que se enquadrem com o que o cartaz lhe transmite.

[Copiar](#)

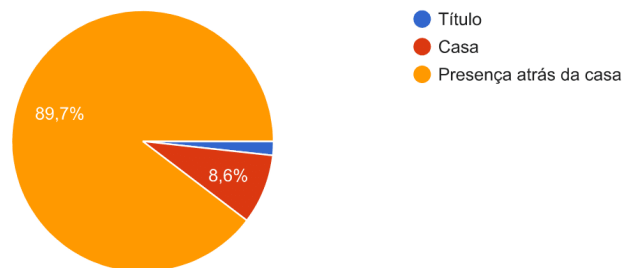
58 respostas



Qual considera ser a parte do cartaz que lhe chama mais à atenção?

[Copiar](#)

58 respostas



Qual consideraria ser o enredo deste filme, baseando-se no cartaz? (Não obrigatório)

10 respostas

Uma casa assombrada

Uma casa é assombrada

Acontecimentos numa casa assombrada numa sexta à noite.

O dono da casa causa algo que traz muito espiritos à sua zona, e por consequência à sua residência.

Amigos alugam cabana pra passar a noite turns out q a casa está amaldiçoada pelo antigo proprietário que ainda ronda os corredores e alimenta se da alma dos visitantes

O título é extremamente vago e a imagem também não explica grande coisa, mas possivelmente uma casa assombrada por um fantasma que faz algo numa dada noite(?)

terror de uma entidade desconhecida e sobrenatural numa casa

Uma casa mal assombrada.

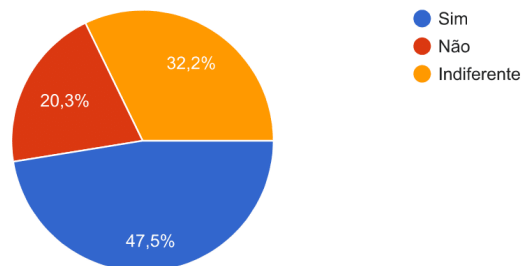
Parece ser um filme sobre uma casa assombrada

Uma casa mal assombrada é a razão que um grupo de adolescentes encontra para passar uma noite longe dos seus pais – e mais próximos uns dos outros.

Ficou interessado em ver o filme?

 Copiar

59 respostas



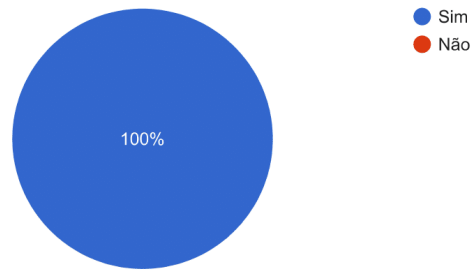
Se já viu "Fright Night"...



Considera que o cartaz representa bem o enredo do filme?

[Copiar](#)

4 respostas



Porque? (Não obrigatório)

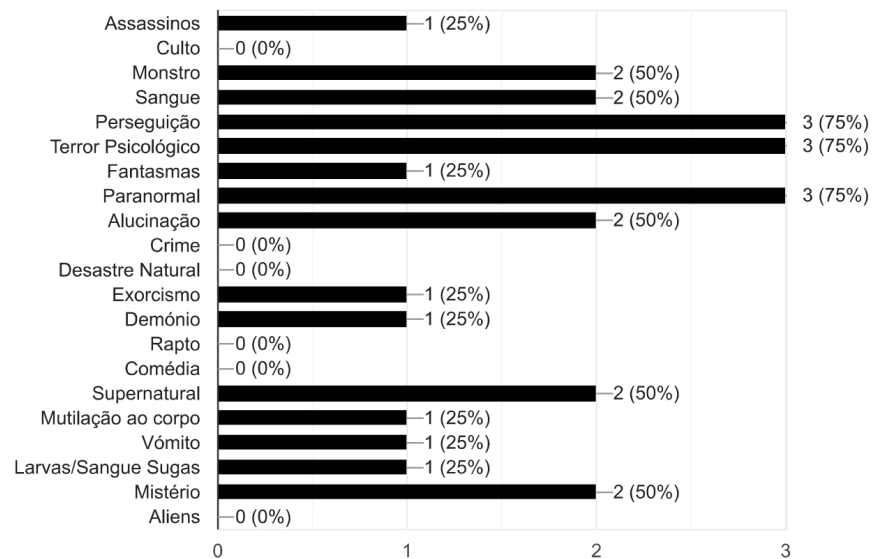
0 respostas

Ainda não existem respostas a esta pergunta.

Escolha palavras que se enquadrem com esse pensamento

[Copiar](#)

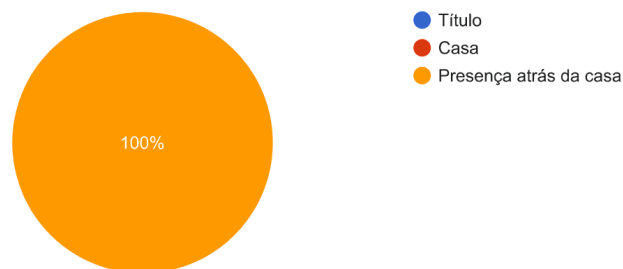
4 respostas



Qual a parte de cartaz mais apelativa, na sua opinião?

[Copiar](#)

4 respostas



Filme 7 de 9

Cartaz- Urban Legend(1998)

84. Já viu este filme?



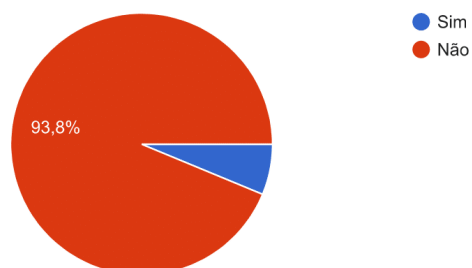
Marcar apenas uma oval.

- Sim *Avançar para a pergunta 89*
- Não *Avançar para a pergunta 85*

Já viu este filme?

64 respostas

Copiar

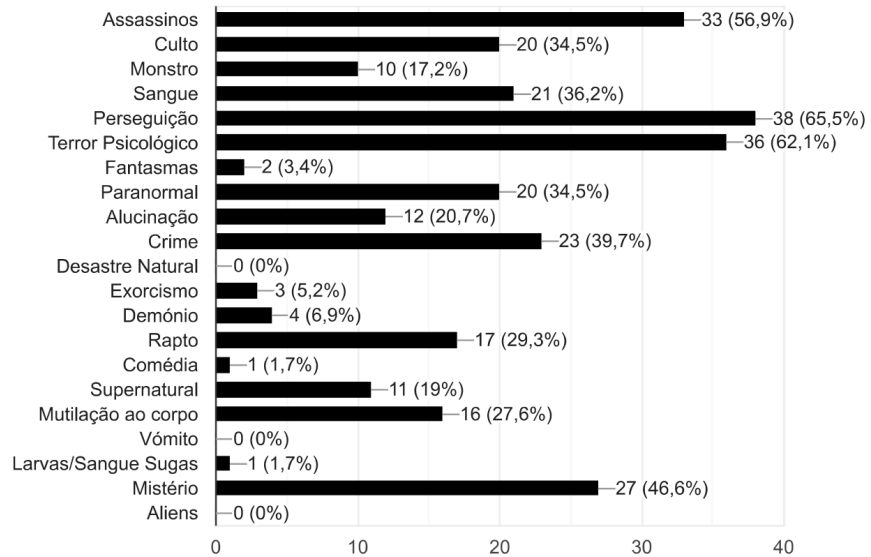


Se nunca viu "Urban Legend"...

Escolha palavras que se enquadrem com o que o cartaz lhe transmite.

[Copiar](#)

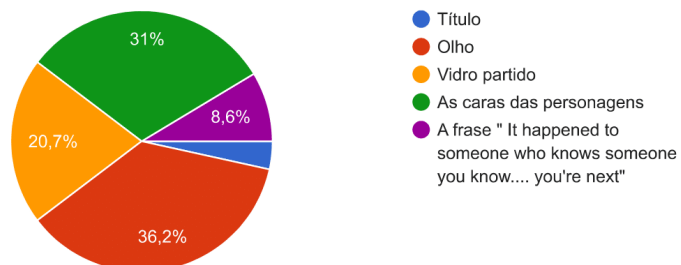
58 respostas



Qual considera ser a parte do cartaz que lhe chama mais à atenção?

[Copiar](#)

58 respostas



Qual consideraria ser o enredo deste filme, baseando-se no cartaz? (Não obrigatório)

10 respostas

Uma pessoa (neste caso o olho) que sabe os segredos dos restantes personagens, e vai utilizar isso para os fazer sofrer

Um grupo de amigos é perseguido

Assassino em série que persegue cada personagem, com intenção de matar um a um. Por vingança ou outra razão.

Grupo de amigos que ou vão para uma zona assombrada ou são caçadores de figuras mitológicas, encontram o que procuravam e agora estão a ser mortos um a um.

Alguém se esconde dentro de espelhos e mata pessoas, quando jovens levam amigos a casa e estes tb aparecem no espelho onde o assassino está escondido ele ganha uma próxima vítima

Não faço a mais pálida ideia, mas interessou-me

não sei

Jovens perseguidos e/ou assombrados por espíritos e outras lendas do gênero.

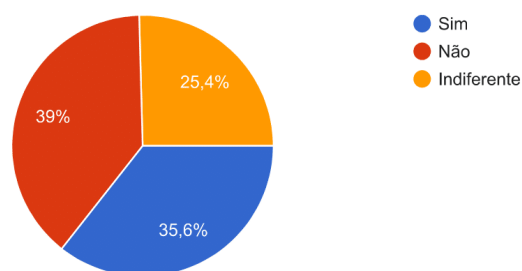
Parece ser sobre um grupo de amigos que é perseguido por um assassino

Não faço ideia.

Ficou interessado em ver o filme?

 Copiar

59 respostas



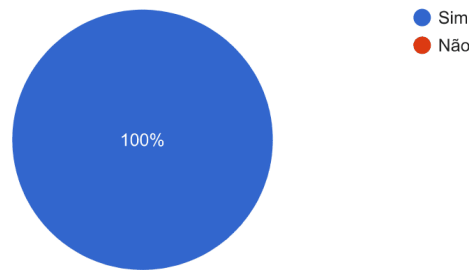
Se já viu "Urban Legend" ...



Considera que o cartaz representa bem o enredo do filme?

[Copiar](#)

4 respostas



Porque? (Não obrigatório)

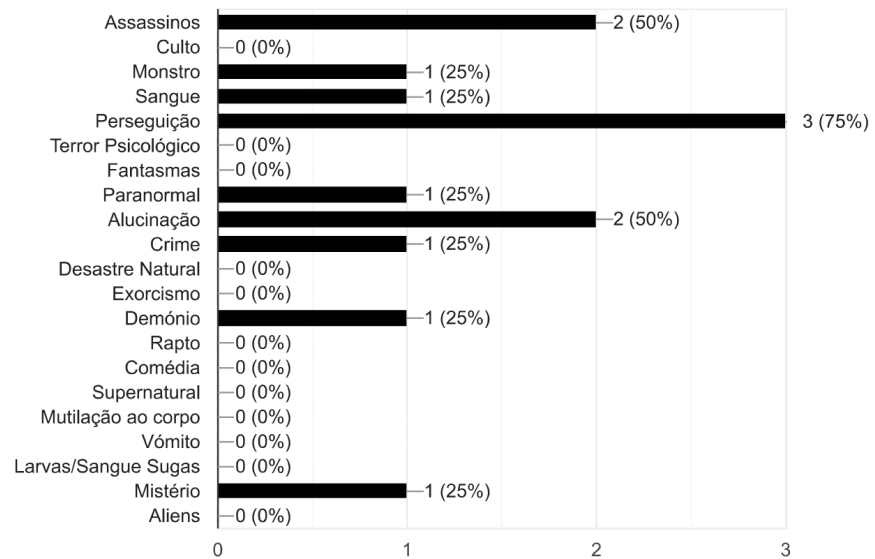
0 respostas

Ainda não existem respostas a esta pergunta.

Escolha palavras que se enquadrem com esse pensamento

[Copiar](#)

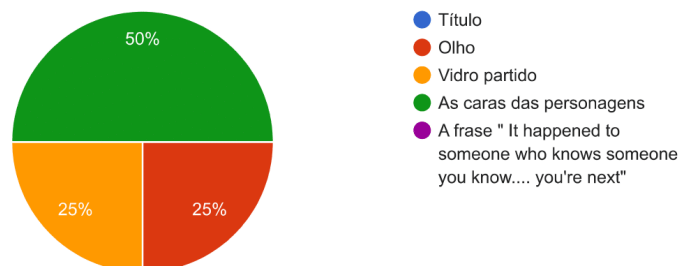
4 respostas



Qual a parte de cartaz mais apelativa, na sua opinião?

[Copiar](#)

4 respostas



93. Já viu este filme?



Marcar apenas uma oval.

- Sim *Avançar para a pergunta 98*
- Não *Avançar para a pergunta 94*

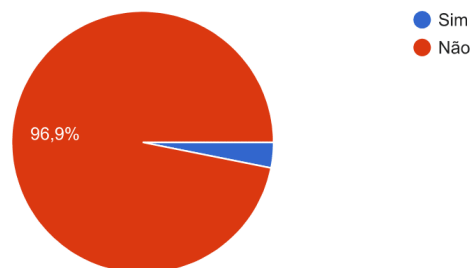
Se nunca viu "Mimic"...

Filme 8 de 9

Já viu este filme?

 Copiar

64 respostas

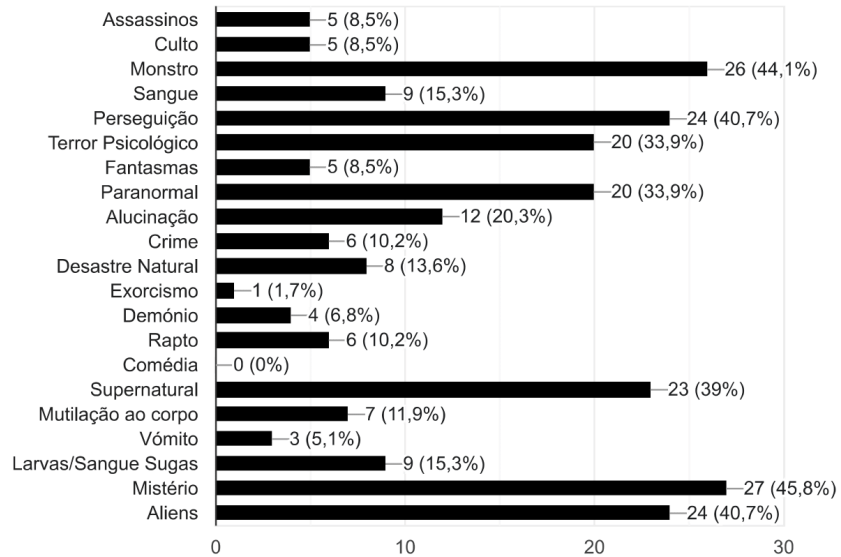


Se nunca viu "Mimic"...

Escolha palavras que se enquadrem com o que o cartaz lhe transmite.

[Copiar](#)

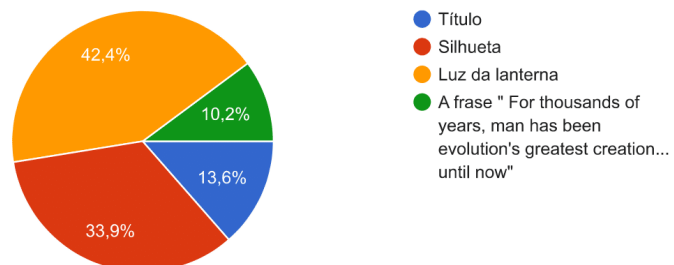
59 respostas



Qual considera ser a parte do cartaz que lhe chama mais à atenção?

[Copiar](#)

59 respostas



Qual consideraria ser o enredo deste filme, baseando-se no cartaz? (Não obrigatório)

9 respostas

Aliens?

Seres que vivem debaixo de terra/em condições diferentes das nossas e são superiores ao ser humano, de alguma forma.

Criatura que caça humanos, equipa do governo tenta perceber o que se passa e eventualmente tentam matar a criatura.

Cientista cria um monstro que o chefe manda destruir por ser instável mas como era simpático com ele, o cientista nunca o mata. Ent leva o pra casa só que ele cresce demais e o cientista é obrigado a pô-lo nos esgotos onde o vai alimentar tds os dias antes e dps do trabalho. Contudo o monstro durante o dia mata pessoas através da rede de esgotos que foram mas paras o cientista e quando o cientista descobre usa isso em seu prol, a primeira situação com conhecimento do cientista é que ele ia ter uma promoção qualquer e não quer q o outro fique com o seu lugar

Depois de ler a frase muito discreta no topo do cartaz, acredito que exista um monstro capaz de imitar a aparência de pessoas.

caça a alienígenas ou criaturas anormais

Algo paranormal ou até mesmo extraterrestre, como um visitante de outro planeta que vem ao mundo atrás dos protagonistas – ou é encontrado por eles.

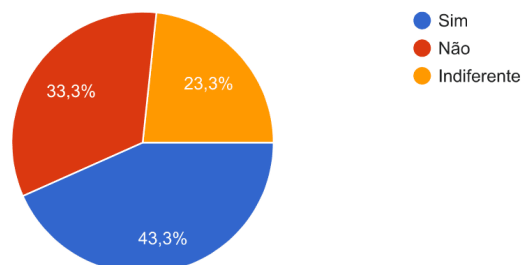
O único elemento que sugere algo sobre a história do filme é a frase, pelo que me parece que se trata da história da criação de um monstro

Um vírus reduz a população de uma cidade local a um nível de emergência nunca antes visto. Enquanto em quarentena, David Thompson descobre que todas essas mortes vão muito além de um desastre natural viral – mas sim de uma criatura do esgoto que o governo se recusa a mostrar ao mundo.

Ficou interessado em ver o filme?

 Copiar

60 respostas

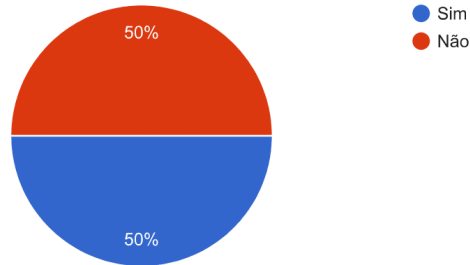


Se já viu "Mimic"...

Considera que o cartaz representa bem o enredo do filme?

[Copiar](#)

2 respostas



Porque? (Não obrigatório)

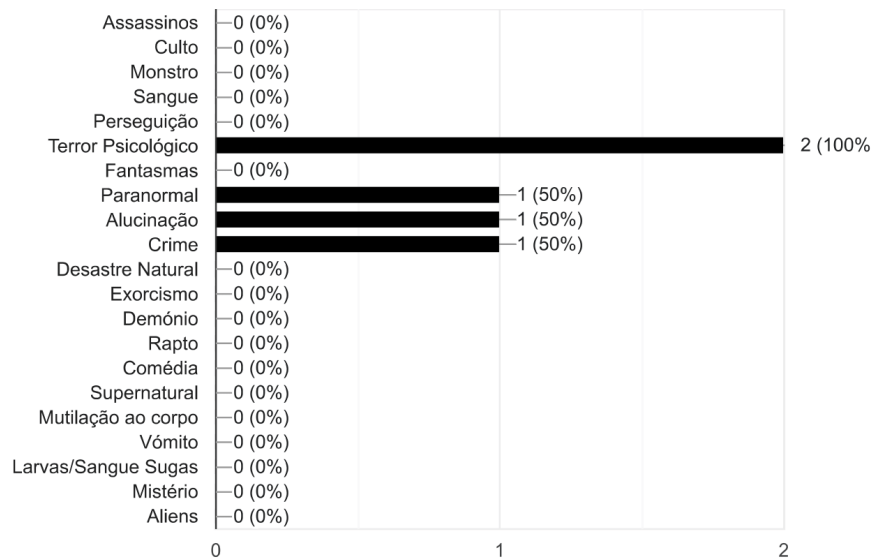
0 respostas

Ainda não existem respostas a esta pergunta.

Escolha palavras que se enquadrem com esse pensamento

[Copiar](#)

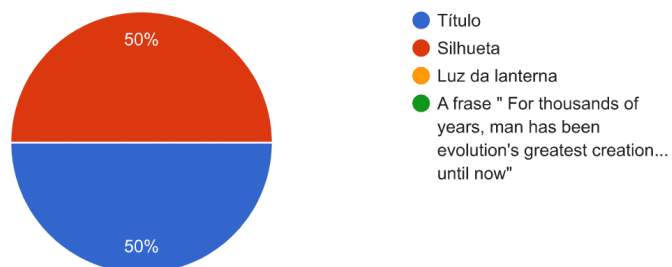
2 respostas



Qual a parte de cartaz mais apelativa, na sua opinião?

[Copiar](#)

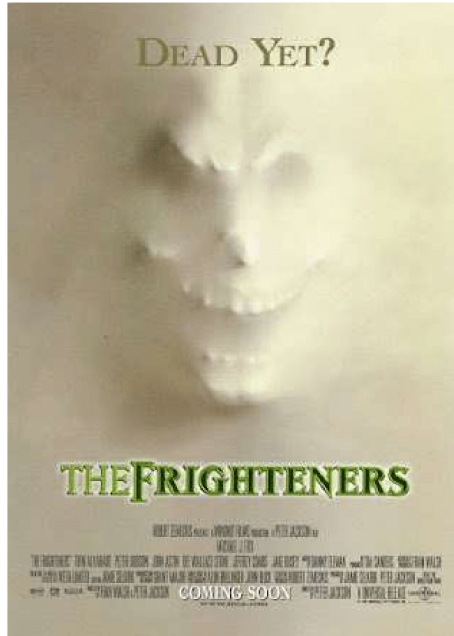
2 respostas



Filme 9 de 9

Cartaz- The Frighteners (1996)

102. Já viu o filme?



Marcar apenas uma oval.

- Sim Avançar para a pergunta 107
- Não Avançar para a pergunta 103

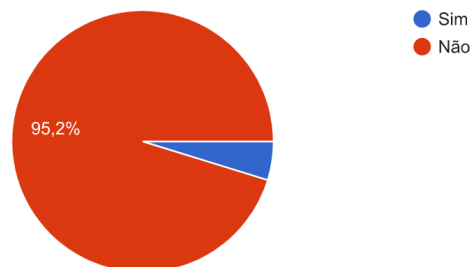
Se nunca viu "The Frighteners"...

Filme 9 de 9

Já viu o filme?

 Copiar

63 respostas

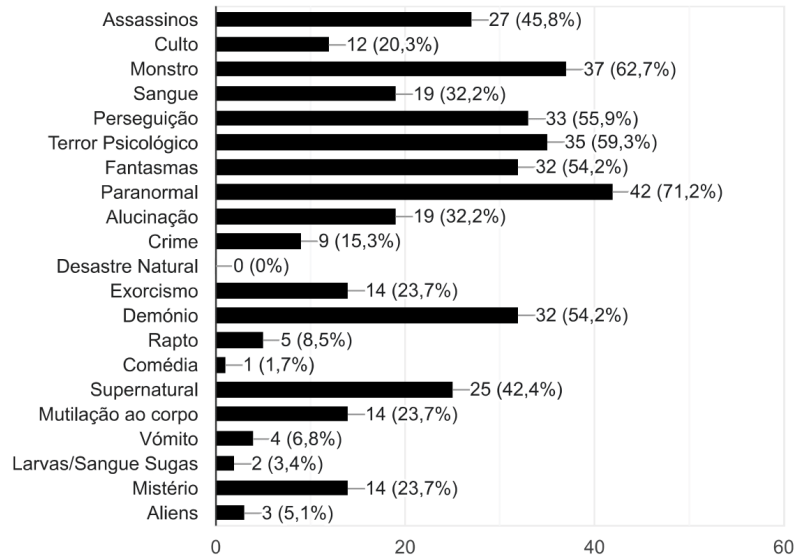


Se nunca viu "The Frighteners"...

Escolha palavras que se enquadrem com o que o cartaz lhe transmite.

[Copiar](#)

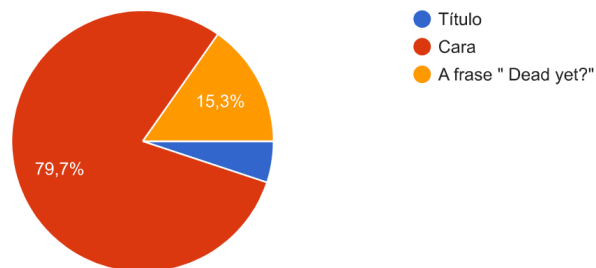
59 respostas



Qual considera ser a parte do cartaz que lhe chama mais à atenção?

[Copiar](#)

59 respostas



Qual consideraria ser o enredo deste filme, baseando-se no cartaz? (Não obrigatório)

8 respostas

Um espírito maligno que assombra as pessoas

Ou um filme de fantasmas, ou um filme de um grupo de assassinos que raptam pessoas e matam

Um demonio possui pessoas que morrem e vive debaixo da pele delas fazendo as existir apenas com o seu poder para matar outra pessoa que se torna o seu novo host

Monstro(s) assustador(es) (Frighteners) que mata. O título genérico não ajuda.

Alguém sendo perseguido por algum tipo de fantasma/criatura sobrenatural

um culto de assassinos

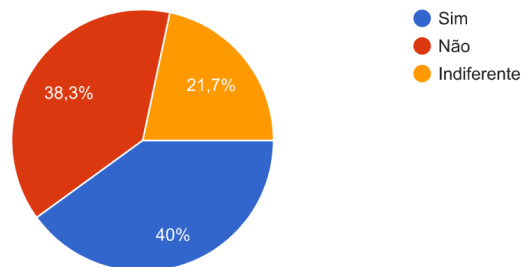
Pela imagem e pela frase parece-me acerca de um monstro assassino

Não faço ideia. Alguma coisa envolvendo adolescentes!

Ficou interessado em ver o filme?

 Copiar

60 respostas



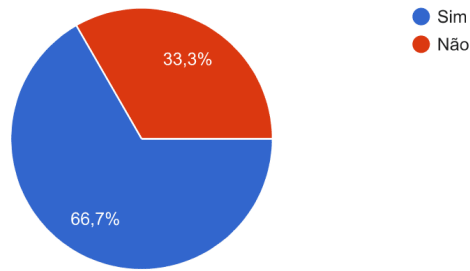
Se já viu "The Frighteners"...



Considera que o cartaz representa bem o enredo do filme?

[Copiar](#)

3 respostas



Porque? (Não obrigatório)

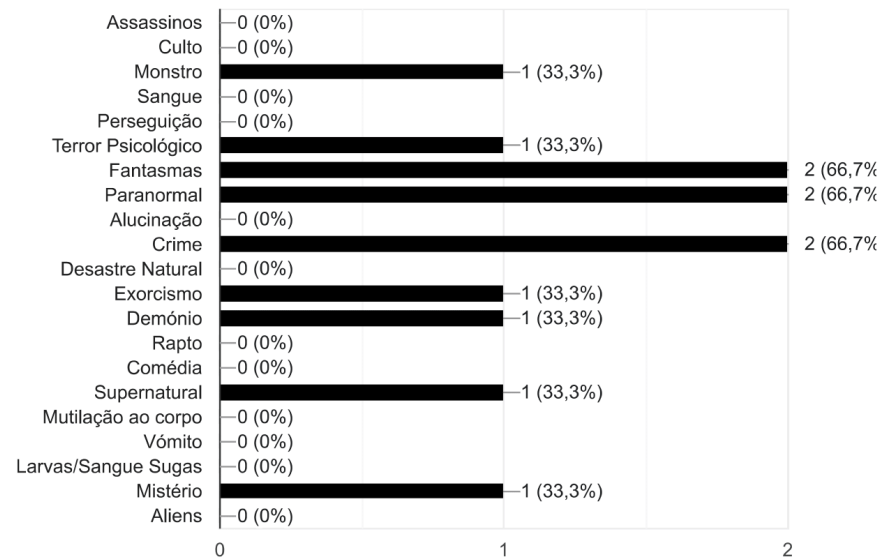
1 resposta

O cartaz não apresenta tantas pistas assim em relação ao personagem principal ou o seu background dentro do universo do filme, além de ser bem simplista.

Escolha palavras que se enquadrem com esse pensamento

[Copiar](#)

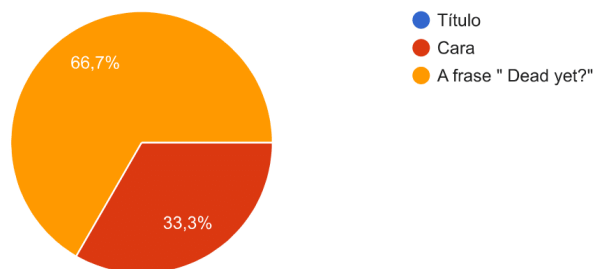
3 respostas



Qual a parte de cartaz mais apelativa, na sua opinião?

[Copiar](#)

3 respostas



Muito Obrigada!